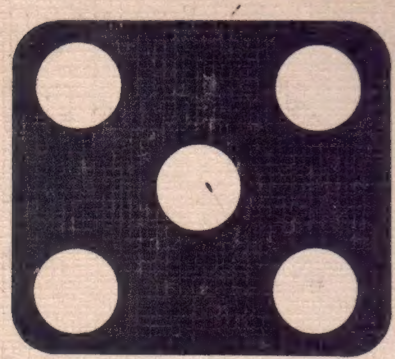
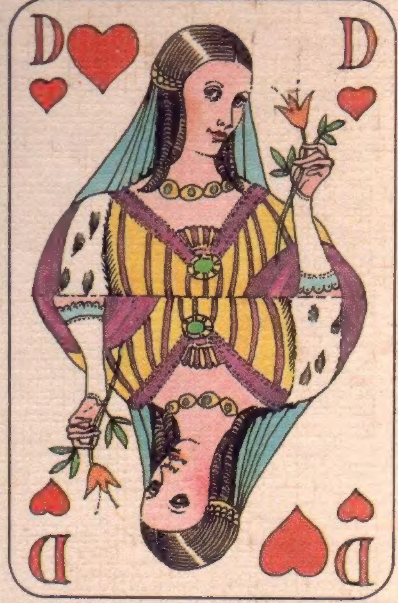
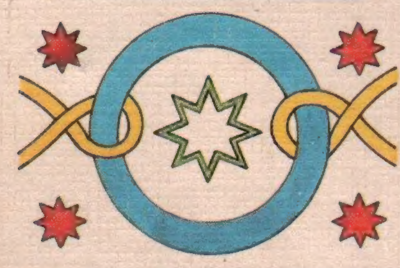
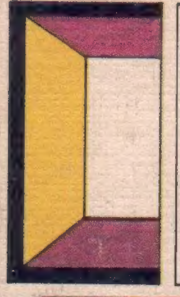
FREIZEITREIHE



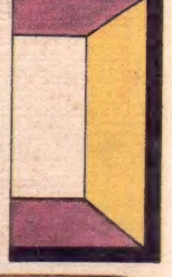


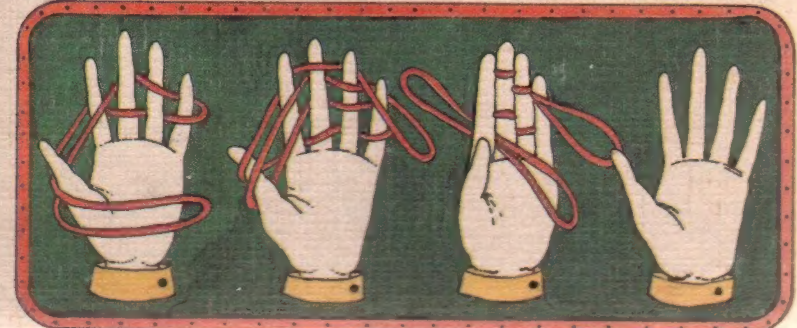




Jochen Zmeck

Zauber-Abc





Jochen Zmeck

Zauber-Abc



Der
Kinderbuchverlag
Berlin

Illustrationen von
Klaus Müller

Lieber Zauberfreund!

In Märchen lesen wir oft von Zauberern, die Unmögliches vollbringen: Menschen in Tiere oder Steine verwandeln, Gold und Silber in jeder Menge herbeizaubern, durch die Lüfte fliegen oder Schlösser über Berge und Meere hinweg versetzen. Natürlich weißt Du, daß es so etwas in Wirklichkeit gar nicht gibt, und doch träumst Du vielleicht davon, wie schön es wäre, wenn Du auch zaubern könntest.

Und dann erlebst Du einen „richtigen" Zauberer, einen Zauberkünstler, auf der Bühne, wie er Ähnliches vorführt, wie er Geldstücke, Zigaretten und Spielkarten aus der Luft greift, Wasser zu Wein und Sand zu Kuchen werden läßt, wie er aus einer kleinen leeren Kiste Unmengen von Tüchern oder Blumen herausholt – und was der Wunderkünste mehr sind. Du sitzt nur da und staunst, denn hinter die Geheimnisse eines solchen Zauberers kommst Du nicht, selbst wenn Du noch so sehr aufpaßt und nachgrübelst. Doch liegt nicht der besondere Reiz der Zauberkunst gerade darin, daß man die dabei angewendeten Tricks nicht kennt, sondern sich einfach nur über das märchenhafte Spiel freut? Die Zauberkunst ist wirklich nur noch halb so „bezaubernd", wenn der Zuschauer weiß, wie solche täuschend echt wirkenden Wunder zustande kommen. Deshalb verrät ein Zauberkünstler ungern Zaubertricks – außer an besondere Interessenten, die das Zaubern erlernen möchten wie Du.

Ich werde Dir in diesem Buch eine ganze Reihe Tricks anvertrauen, die Du ohne Schwierigkeiten recht schnell beherrschen kannst. Du mußt sie nur gründlich einstudieren, bevor Du sie das erste Mal vorführst. Es sind Kunststücke, über die Deine Zuschauer staunen werden.

Besondere Geräte oder Fingerfertigkeiten brauchst Du dafür nicht, außer ein paar kleinen „Zauberapparaten". Diese kannst Du im Nu mit leicht zu beschaffendem Material selbst basteln – und wenn Du möchtest, auch Deinen Zauberstab

oder anderes magisches Zubehör. Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

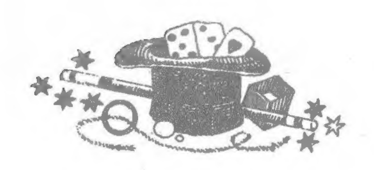
Falls Du die Zauberkunst für Dich als Lieblingshobby noch tiefgründiger betreiben willst, wirst Du sicher später einmal Anschluß an einen „Magischen Zirkel" finden, den es in jeder Bezirksstadt der DDR gibt. Dort erfährst Du die Geheimnisse der größeren Täuschungen und bekommst auch Zugang zu der Zeitschrift „Zauberkunst" und weiterer Fachliteratur.

Und nun frisch ans Werk, denn Zaubern macht Spaß!

Viel Erfolg wünscht Dir Dein Zaubermeister

Jochen Zmeck

1. Kapitel



Physik und Chemie standen Pate

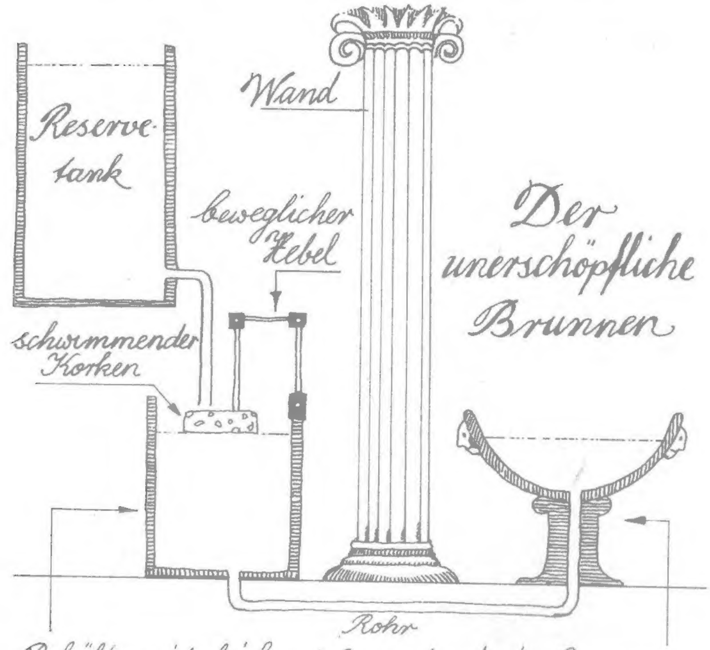
Gezaubert wird, solange es Menschen auf der Erde gibt. So glaubten die Menschen der Vorzeit, durch Zaubereien und Beschwörungen die von ihnen angebeteten Götter milde stimmen zu können, um vor drohenden, ihnen unerklärlichen Naturgewalten verschont zu bleiben. Im Mittelalter versuchte man damit, den Teufel und andere böse Geister zu bannen. Diese Art der Zauberei nannte man „Schwarze Magie".

Sehr früh gab es aber auch schon Leute, Gaukler, die mit Hilfe von Tricks Schaulustige erfreuten, die also die Magie bereits als eine Art Unterhaltungskunst betrieben.

Das älteste Dokument, das von einer regelrechten Zaubervorstellung berichtet, der „Papyrus Westcar", ist in der ägyptischen Abteilung des Bodemuseums in Berlin ausgestellt. Dieses Schriftstück entstand etwa 1600 vor unserer Zeitrechnung, ist also rund 3 600 Jahre alt. Darin wird erzählt von einem Zauberer namens Dedi, der noch um einige hundert Jahre früher gelebt haben soll und ganz unglaubliche Kunststücke vollbrachte. So ließ er einer Gans den Kopf abschlagen und setzte ihn hinterher wieder an – die Gans aber watschelte unbeschädigt und fröhlich schnatternd davon.

Dieser „Enthauptungstrick" wurde auch später noch von den Gauklern des Mittelalters vorgeführt, nur dann meist mit einem Hahn. Worin bestand das Geheimnis dieses Tricks? Der Gaukler brauchte einen richtigen Hahn und dazu passend einen nachgebildeten Hahnenkopf, an dessen Hals eine mit





Blut gefüllte Blase befestigt wurde. Den richtigen Kopf des Hahnes steckte er diesem unter den Flügel und band ihn dort mit Draht fest. Der falsche Kopf wurde ebenfalls mit Draht, anstelle des eigentlichen, am Rumpf angebracht. Führte der Zauberer mit einem scharfen Degen einen Schlag gegen diesen Kopf, so fiel er ab, die Blase platzte, und das Blut floß heraus. Unter einem darübergedeckten Tuch wurde dann der abgeschlagene Kopf weggesteckt, während der richtige unter dem Flügel wieder zum Vorschein kam.

Doch zurück ins Altertum. Auch die Priester der Ägypter, Griechen und Römer bedienten sich Tricks, um dem Volke „Wunder“ zu präsentieren, die angeblich von Göttern vollbracht worden seien. Meist handelte es sich um eine geschickt verborgen gehaltene Anwendung physikalischer Gesetze. Heron von Alexandria (etwa 150–100 vor unserer Zeitrechnung), dem wir bedeutende Erfindungen auf den Gebieten der Mathematik und Physik verdanken, berichtet in etlichen Büchern darüber. So beschreibt er Tempeltüren, die sich von selbst öffneten, Statuen, die beim Anzünden eines Feuers Wein spendeten, und Türen, die beim Öffnen Donnergrollen von sich gaben. In allen Einzelheiten erklärt er auch das Geheimnis des unerschöpflichen Brunnens. Dabei handelte es sich um eine große wassergefüllte Schale auf einem Steinfuß, aus der man so viel Wasser schöpfen konnte, wie man wollte, ohne daß die Flüssigkeitsmenge abnahm – das Wasser stand immer gleich hoch.

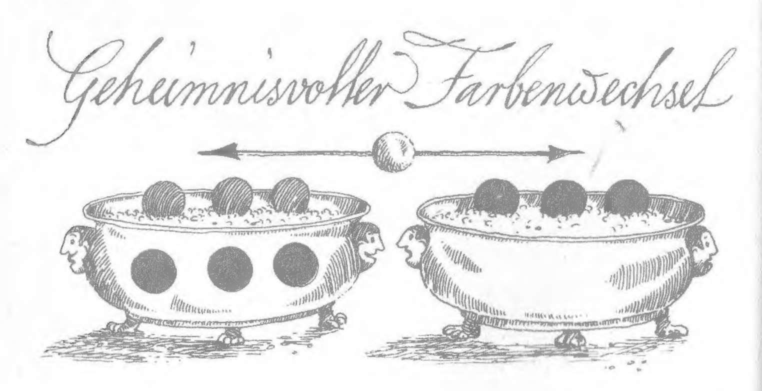
Die Abbildung erklärt das Wunder. Der Wasserholer sah nur den Brunnen und nicht den hinter Tempelmauern verborgenen Reservebehälter mit einer sinnreichen Ablauf-Mechanik.

Bekanntlich steht ja Flüssigkeit in miteinander verbundenen Gefäßen immer gleich hoch. Sobald der Wasserspiegel in der Schale etwas zurückging, sank auch die verschließende Korkscheibe und ließ so lange Wasser nachfließen, bis die Öffnung wieder verschlossen war.

Physikalische Gesetzmäßigkeiten können tatsächlich wie Zauberei anmuten, wenn sie unerkannt, verborgen bleiben. Schon die Zauberer der Vergangenheit nutzten durch geschicktes Tarnen die Kräfte des Magnetismus, die Wirkung der Hebelgesetze und später auch die Elektrizität für ihre Trickvorführungen. Ebenso bedient sich der Zauberkünstler von heute physikalischer, chemischer und anderer Gesetzmäßigkeiten, um seine Zuschauer mit angeblichen „Wundern" zu verblüffen. Selbst mit so kleinen, leicht ausführbaren Tricks wie den folgenden kannst du ähnliche Wirkungen erzielen.

Geheimnisvoller Farbenwechsel

Der Zauberer zeigt eine mit Reis gefüllte Schüssel vor, obenauf legt er drei schwarze Kugeln. Nun hält er das Gefäß so hoch, daß man nicht mehr hineinsehen kann, und schüttelt es hin und her. Dabei murmelt er seine Zauberworte: „Schwarz muß gehen – Rot laß sehen!" Wird den Zuschauern die Schüssel wieder präsentiert, dann sehen sie, daß die auf dem Reis liegenden Kugeln jetzt leuchtend rot geworden sind. Natürlich können die Kugeln untersucht werden, sie sind unpräpariert, und ihre Farbe ist echt.



Dieser Trick beruht auf der verschiedenen Wichte der Körper und auf dem Gesetz vom Auftrieb. Wenn du ihn vorführen willst, mußt du dir zunächst sechs Kugeln besorgen: drei aus Metall (am besten von einem großen Kugellager), die anderen drei aus Holz, natürlich haben alle die gleiche Größe. Die Metallkugeln streichst du mit Nitrolack schwarz, die Holzkugeln dagegen leuchtend rot. Nun benötigst du noch eine nicht zu große, undurchsichtige Schüssel und eine Tüte Reis. Lege die drei Holzkugeln in die Schüssel, dann schütte so viel Reis darauf, daß sie völlig verdeckt sind.

Vorführung: Zeige die Schüssel mit dem Reis vor. Danach lege für alle sichtbar die Metallkugeln auf den Reis. Hebe nun die Schüssel so hoch, daß niemand mehr hineinsehen kann, und schüttle sie hin und her. Nach ein paar Versuchen hast du es sicher im Gefühl, wie lange du schütteln mußt, um den gewünschten Effekt zu erzielen: die Eisenkugeln sinken nach unten – sie sind schwerer als Reis! – und die Holzkugeln steigen nach oben, da sie leichter als Reis sind. Umgekehrt liegen nun: oben die drei roten Kugeln, die schwarzen sind nach unten „verschwunden".

Für die Zuschauer haben sich drei schwarze Kugeln in drei rote verwandelt. Natürlich kannst du die roten Kugeln hinterher untersuchen lassen, die schwarzen am Anfang aber keinesfalls, schließlich sollen ja die Zuschauer den Gewichtsunterschied nicht bemerken. Die Reisschüssel stelle daher als „völlig nebensächlich" beiseite.

Das schwebende Ei

Auch dieser Trick beruht auf der verschiedenen Wichte der Körper, außerdem auf dem archimedischen Prinzip, also auf dem Gesetz, nach dem ein Körper schwimmt.



Der Zauberer zeigt ein hohes, mit Wasser gefülltes Glas vor, in das er ein gewöhnliches Hühnerei hineinwirft. Das Ei beginnt langsam zu sinken. Ist es etwa in der Mitte angekommen, hebt der Zauberer seinen Zauberstab und kommandiert: „Halt!" Gehorsam bleibt das Ei mitten im Wasser stehen. Mit dem Zauberstab rührt der Zauberer das Wasser um und befiehlt: „Weiter!" Das Ei reagiert auch darauf und sinkt bis ganz auf den Boden des Glases.

Das Geheimnis liegt darin, daß ein frisches Hühnerei in normalem Leitungswasser untergeht, in starkem Salzwasser dagegen schwimmt. Verwende immer ein frisches Ei, bei einem älteren kann es passieren, daß es bereits auf gewöhnlichem Wasser schwimmt. Das ist übrigens ein geeignetes Mittel, um frische von alten Eiern zu unterscheiden.

Für den Trick brauchst du ein möglichst hohes, schmales Glas, günstig ist ein Meßzylinder, aber ein Einweckglas tut es auch. Dieses Glas füllst du halbvoll mit Wasser, dann gibst du ein bis zwei Eßlöffel Kochsalz hinein und rührst so lange um, bis sich das Salz aufgelöst hat. Nun probiere einmal aus, ob das Ei schon schwimmt. Wenn nicht, mußt du noch mehr Salz hinzufügen.

Anschließend fülle klares Leitungswasser auf, doch so, daß sich die beiden Wassersorten nicht vermischen. Deshalb lege zuvor auf die Wasseroberfläche irgend etwas, was schwimmt, ein Stückchen Brot (oder Holz oder Pappe). Gieße das Leitungswasser am besten aus einer Kanne mit einer engen Tülle ganz vorsichtig, allmählich zu. Der dünne Wasserstrahl darf dabei nur auf das Brotstückchen treffen. Dieses nimmst du, sobald das Glas fast voll ist, heraus. Blickst du jetzt schräg gegen das Glas, kannst du die Trennschicht der beiden Flüssigkeiten erkennen. Soweit zu den Vorbereitungen.

Worauf kommt es bei der Vorführung an? Wenn das Ei untersinkt, mußt du nur im richtigen Moment deinen Zauberstab heben und „halt" kommandieren. Das Ei wird auf der schwereren Salzwasserschicht schwimmen, so, als ob es mitten im Wasser schwebt. Rührst du mit dem Stab das Wasser um, vermischen sich beide Wassersorten, und das Ei sinkt weiter nach unten. Es kann allerdings auch passieren, daß es wieder nach oben steigt. Deshalb warte mit deinem Kommando, bis es sich in Bewegung setzt, und dann befiehl entweder „sinke!" oder „steige!".

Eine Münze erscheint

In den wirklich leeren Händen des Vorführenden erscheint urplötzlich ein Geldstück, und das ohne jede Fingerfertigkeit! Bei diesem Trick wendet der Zauberer ein optisches Prinzip an: Wenn du ein normales Trinkglas mit Wasser füllst, wirkt es wie eine optische Linse. Lege ein Geldstück auf den Tisch und stelle das gefüllte Glas darauf, die Münze ist nicht mehr zu sehen, es sei denn, du schaust direkt von oben ins Glas hinein. Und das läßt sich leicht verhindern, indem du die Glasöffnung mit einer Untertasse bedeckst.

Nimm ein kleines Stückchen Plastilin oder etwas abgeschabte Klebmasse von Leukoplast, drücke es auf eine Münze, klebe diese unter ein Glas und fülle es zu etwa drei Viertel mit Wasser. Bei der Vorführung steht das Glas auf dem Tisch, seine Öffnung ist mit einer Untertasse bedeckt, niemand kann die Münze sehen.

„Wenn ich Geld zaubern soll, brauche ich dazu etwas Wasser", sagst du zu deinen Zuschauern und nimmst dabei mit der rechten Hand das Glas auf. Mit der linken hebst du die Untertasse ab und stellst sie beiseite. Währenddessen halte das Glas so, daß man weder oben hineinsehen noch von unten die Münze entdecken kann. „Außerdem benötige ich eine leere linke Hand", dabei zeigst du die linke Hand in aller Ruhe beidseitig vor. Dann übernimmst du das Glas in diese Hand und erklärst: „Schließlich brauche ich auch noch eine leere rechte Hand." Während du die rechte vorzeigst, lösen die Finger deiner linken Hand das Geldstück vom Glasboden, wobei es in den Handteller fällt. Gleich darauf nimm das Glas aus der linken in die rechte Hand und stelle es vor einen Zuschauer auf den Tisch. Daneben legst du die linke Hand, leicht zur Faust geballt und mit dem Rücken nach oben. Den Zuschauer bittest du, einen Finger ins Wasser zu tauchen und damit eine 1 auf deinen Handrücken zu malen – wenn die angeklebte Münze ein Markstück ist (bei einem Zweimarkstück eine 2, bei einem Groschen eine 10). Dann soll diese Zahl für einen Moment „magisch" einwirken. Darauf drehe die Hand um und öffne die Finger einzeln – eine Mark ist erschienen.

Du kannst das herbeigezauberte Geldstück gleich weiterverwenden: zum Beispiel für den Trick „Die Münze als Durchgänger", der im zweiten Kapitel beschrieben ist.

Der Arm geht hoch

Bevor du dieses verblüffende Experiment deinem Publikum darbietest, probiere es erst einmal für dich selbst aus. Du brauchst keinerlei Zauberutensilien, nur deinen rechten oder linken Arm. Stelle dich seitlich dicht an eine Wand und presse deinen ganzen Arm kräftig dagegen, besonders aber Handrücken und Unterarm. Nun zähle langsam bis 13, weil 13 eine „magische Zahl" ist. (Man denke nur an Freitag, den 13.!) Dann tritt von der Wand weg mitten ins Zimmer und lasse deinen Arm ganz locker hängen. Einen Moment lang passiert nichts, doch auf einmal steigt der Arm ganz von selbst, geradezu „magisch", in die Höhe, bis er fast waagerecht vom Körper absteht.

Voraussetzung dafür ist, daß du kräftig genug gegen die Wand gedrückt hast und hinterher den Arm auch wirklich entspannt hältst, also nicht mit Muskelkraft gegen das Steigen ankämpfst.

Wenn du dieses Experiment im Freundeskreis zum besten geben willst, dann sollte sich jeder so aufstellen, daß er einen Arm kräftig irgendwo gegendrücken kann, und sei es ein Schrank oder eine Tür. Nachdem du die entsprechenden Kommandos erteilt, langsam bis 13 gezählt hast, noch bevor du deine Freunde von der Wand wegtreten läßt, fordere sie auf, den Arm ganz locker zu lassen und sich nicht gegen irgendeine einsetzende Wirkung zu sträuben. Es ist ein erstaunlicher Anblick, wenn plötzlich alle Arme wie von einer Schnur gezogen in die Höhe streben.

Was passiert bei diesem Trick? Durch das kräftige Andrücken werden die Armmuskeln gespannt. Hört der Druck plötzlich auf, so wirkt die Anspannung der Muskeln nach, und da keine Gegenkraft mehr vorhanden ist, wird der Arm vom Körper weggedrückt.

Der vorausgesagte Würfel

Hinter diesem Trick verbirgt sich ein mathematisches Prinzip, das nur für dich, für deine Zuschauer aber keineswegs durchschaubar ist.

Sechs normale Spielwürfel stellst du in einer Reihe nebeneinander auf den Tisch, wobei jeder Würfel mit einer anderen Zahl nach oben zeigt, so daß alle Zahlen von 1 bis 6 zu sehen sind. Nun nimm einen Zettel, schreibe eine bestimmte Zahl darauf und falte ihn zusammen. Ein Zuschauer legt den Zettel nach eigenem Ermessen auf einen der Würfel, z. B. auf den mit der 3 obenauf. Der Mitspieler darf den Zettel selbst entfalten – übereinstimmend ist zu lesen: eine große „3"!

Der Trick wirkt großartig, man wird dich fragen, ob du hellsehen kannst. In die Zukunft schauen vermag zwar niemand, dafür kann ein Zauberer „tricksen".

Was ist zu beachten? Wenn du die sechs Würfel in einer Reihe nebeneinander aufbaust, dann muß jeder Würfel auf einem ungeraden Platz – wir zählen von links nach rechts – eine ungerade Zahl anzeigen, jeder auf einem geraden auch eine gerade Zahl. Der dritte Würfel liegt immer mit der 3 obenauf.

Dazu ein Beispiel:

Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6
5	2	3	4	1	6
oder:					
1	6	3	2	5	4

Auf den Zettel schreibst du in jedem Fall eine 3. Wählt dein Mitspieler den dritten Würfel, dann ist der Trick beendet, es hat mit deinem „Vorherwissen", daß er den Zettel auf Platz 3 legt, auf Anhieb geklappt.

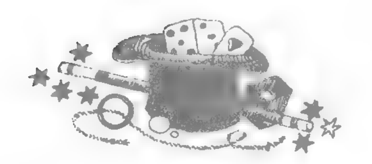
Doch was machst du, wenn der Zuschauer deinen Wunsch nicht erfüllt, also nicht Platz 3 wählt? Erkläre ihm zunächst, daß er den Zettel mehrmals verschieben

soll, das heißt, er soll ihn immer auf einen benachbarten Würfel legen, wobei kein Würfel übersprungen werden darf. Dem Zuschauer steht dabei frei, in welche Richtung er den Zettel verschiebt, ob nach rechts oder nach links. Nun wende dich vom Tisch ab, so daß du die Würfelzahlen nicht mehr erkennen kannst, und gib folgende Kommandos:

1. Schiebe den Zettel so oft weiter, wie die Augenzahl des Würfels, auf dem er liegt, angibt. Danach entferne den Würfel ganz links (Platz 1).
2. Schiebe den Zettel dreimal weiter, dann entferne den Würfel ganz rechts (Platz 6).
3. Schiebe den Zettel nochmals dreimal weiter und nimm wieder den rechten Würfel fort (Platz 5).
4. Verschiebe den Zettel ein letztes Mal, dann nimm alle noch freien Würfel weg.

Ein Würfel ist übriggeblieben, der mit der 3! Demzufolge stimmt auch die Voraussage auf dem Zettel.

2. Kapitel



Tricks mit Alltagsgegenständen

Ein richtiger Zauberer muß jederzeit imstande sein, Proben seines Könnens zu zeigen. Und wie oft kommt es vor, daß er aufgefordert wird, etwas vorzuzaubern, selbst wenn er keinerlei Requisiten bei sich hat. Deshalb ist es ratsam, einige Tricks zu beherrschen, die sich mit ganz alltäglichen Dingen vorführen lassen. Münzen, Geldscheine, Gummiringe, ein Bleistift, ein Taschentuch, eine Schnur sind schnell herbeigeschafft. Was du beispielsweise mit einem Stück Paketschnur anstellen kannst, erfährst du aus den beiden folgenden Trickbeschreibungen.

Die Hexenschlinge

Eine geschlossene Schnur legt sich der Zauberer so über die Hand, daß jeder Finger in einer doppelten Umschlingung steckt. Was das Erstaunliche ist? Ein leichtes Ziehen an der Schnur genügt, schon wird die Hand frei. Es sieht so aus, als ob die Schnurschlinge direkt durch die Finger hindurchgezogen wird.

Du benötigst dazu lediglich eine Schnur von etwa 70 cm Länge, deren Enden du zu einer Schlinge zusammenknotest.

Vorführung: Halte die linke Hand mit gespreizten Fingern nach oben. Dann lege die Schlinge zunächst über den Kleinfinger. Mit der rechten hältst du sie immer

stramm und führst sie über die Finger der linken, wobei du die Schlinge hin und her drehst. Abbildung 1 zeigt die genaue Situation, die oben liegende Schnur muß immer oben bleiben! Nur wenn die Schnur um den linken Daumen geführt wird wechseln die Positionen, der untere Teil kommt nach oben, der obere nach unten. Wie du die Schnur zurückführen mußt, ersiehst du aus Abbildung 2.

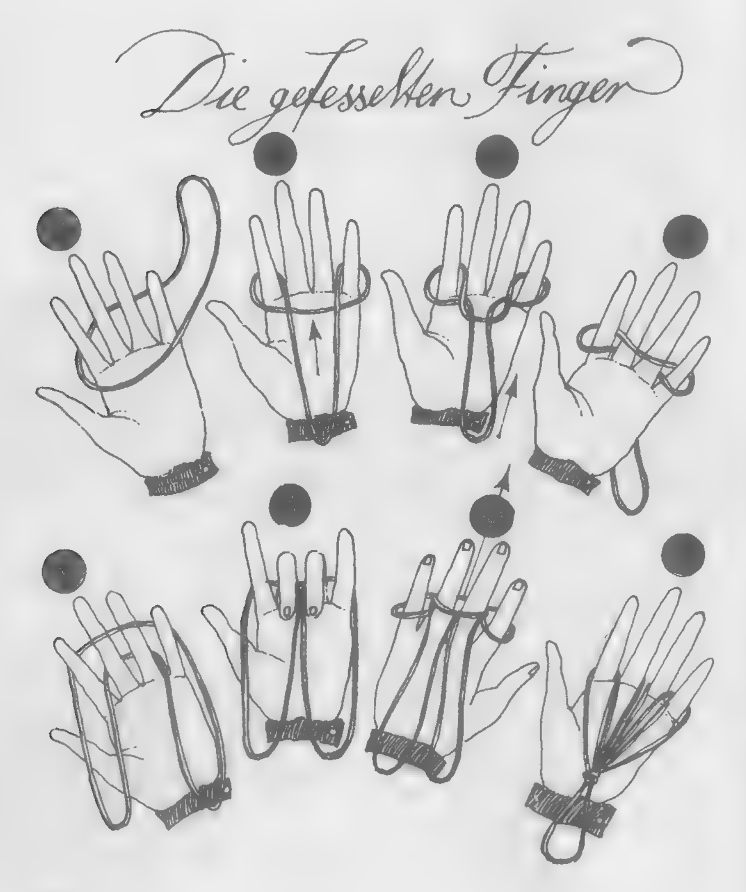
Bei der ganzen Schlingerei läßt die rechte Hand die Schnur nie los. Zuletzt schlüpft der linke Daumen aus der Umschlingung (Abbildung 3), und die rechte Hand zieht an der Schnur. Sie wird durch die Finger hindurchrutschen, diese sind nun wie von selbst aus der „verhexten“ Schlinge befreit (Abbildung 4).



Die gefesselten Finger

Das ist eine sehr amüsante Spielerei, die du jederzeit in dein Zauberprogramm einfügen kannst. Eine Schnurschlinge wird mehrmals über die Finger der linken Hand gezogen, zuletzt bildet sich eine kunstvolle Verschlingung, bei der jeder Finger in einer Extra-Schlaufe gefangen ist.

Wieder benötigst du nichts weiter als eine zu einer langen Schlinge geknotete Schnur.



Vorführung: Du drehst deine linke Hand mit dem Handrücken zum Publikum. Nun lege die Schnur über die nach oben gehaltenen Finger (Abbildung 1) und führe den Schnurteil auf der Handrücken-Seite zwischen Zeige- und Mittelfinger sowie zwischen Ring- und Kleinfinger hindurch (Abbildung 2). Ergreife das waagerecht liegende Schnurstück (Pfeil in Abbildung 2) und ziehe es nach unten (Abbildung 3). Nun erfaßt du die dadurch entstandene große Schlinge (Pfeil in Abbildung 3) und legst sie nach hinten auf die Handrücken-Seite, wieder zwischen den zuvor genannten Fingern hindurch (Abbildung 4). Jetzt fasse die vorn sichtbaren kleinen Schlingen an Zeige- und Kleinfinger und ziehe sie nach unten (Abbildung 5). Krümme den linken Mittel- und Ringfinger ein und hake sie in die Schnurschlinge, dadurch bildet sich in der Mitte eine doppelte Schnur (Abbildung 6). Hebe mit deiner freien Hand die lang herunterhängenden Schlaufen nach hinten. Dabei gehen die beiden äußeren Schnüre wie bisher zwischen den Fingern hindurch, die mittlere Doppelschnur gelangt aber zwischen Mittel- und Ringfinger. Auf der Handrücken-Seite führst du die soeben herübergehobenen Schlaufen durch die feste Umbindung der beiden mittleren Finger (Abbildung 7). Diese kleine Schlinge hebst du schließlich auf die Handteller-Seite über die mittleren Finger hinweg. Wenn du diese Schlinge kräftig anziehst, vereinigen sich alle Einzelschlingen in einem Knoten und jeder Finger ist gefesselt (Abbildung 8).

Schon mittels einer einfachen Schnur und ein wenig Fingerfertigkeit kannst du deine Zuschauer verblüffen. Es kommt nämlich auf den Effekt an, den du mit deiner Zauberei erzielst: Etwas erscheint oder verschwindet, ein Gegenstand wandert oder verwandelt sich in einen anderen Gegenstand, etwas Zerstörtes wird magisch wiederhergestellt, restauriert, ein Gegenstand

durchdringt scheinbar einen anderen, oder die Naturgesetze werden „auf den Kopf gestellt", indem zum Beispiel die Schwerkraft scheinbar aufgehoben wird und ein Gegenstand frei in der Luft schwebt.

Was das Merkwürdige ist, viele Zaubertricks laufen auf den gleichen Effekt hinaus. Insgesamt gibt es nur 9 solcher Grundeffekte. Doch der Zauberkünstler ist in der Lage, seine Tricks so zu variieren, daß es nie langweilig wird. Nehmen wir allein das „Erscheinen". Was kann alles angeblich aus dem Nichts erscheinen: Tücher, Bälle, Münzen und Banknoten, Zigaretten, Fingerhüte, Spielkarten, massive Spazierstöcke, Blumen, Perlenketten, Tauben, Kaninchen, ja selbst Löwen und Tiger. Die Aufzählung ließe sich beliebig fortsetzen. In einer Darbietung wird zumeist nicht nur ein Effekt gezeigt, sondern es werden gleich mehrere miteinander kombiniert. So läßt der Zauberer ein Tuch erscheinen, färbt es in freier Hand, läßt es dann aus einer Tüte in ein Glas wandern, um es zuletzt wieder verschwinden zu lassen.

Solche Kombinationen verlangen vom Künstler schon einige Meisterschaft, will er sein Publikum in „atemberaubendes" Staunen versetzen.

Darauf verstehen sich die US-amerikanischen Meisterillusionisten Siegfried und Roy, die in Las Vegas (USA) eine Riesenschau präsentieren, ganz hervorragend. So lassen sie bei ihrer Kombinationstrick-Glanznummer eine Dame zunächst in der Luft schweben, die dann herab in einen Kasten sinkt. Nur ihre Füße und der Kopf ragen dabei an der jeweiligen Seite heraus. Mit einer Kreissäge wird nun der Kasten und demzufolge auch scheinbar die Dame zerteilt. Zuletzt kommt ein großes Tuch darüber, unter dem die vorher „zersägte" Person wieder emporschwebt. Plötzlich reißt Siegfried das Tuch weg, die Dame ist spurlos verschwunden.

Es handelt sich bei diesem Bühnentrick um eine Kombination von drei Effekten: Schweben, Zersägen und Verschwinden.

Natürlich kannst du solche aufwendigen Zauberkunststücke nicht vorführen. Ich beschreibe deshalb vorwiegend Einzeltricks, nenne dir aber nachfolgend ab und an Möglichkeiten für leicht vorführbare, doch wirkungsvolle Trickkombinationen. Beginnen wir also mit dem Grundeffekt Nummer 1, dem Erscheinen.

Ein Tuch erscheint

Der Zauberkünstler zeigt seine Hände von beiden Seiten leer vor, streift seine Ärmel zurück und öffnet sogar noch die Jacke, um zu zeigen, daß nichts darunter verborgen ist. Dann greift er in die Luft, und flugs erscheint in seinen Händen ein hübsches seidenes Tüchlein.

Du benötigst dazu ein Tuch von etwa 30 cm Kantenlänge, möglichst aus Seide. Notfalls läßt sich auch ein fein gewebtes Taschentuch verwenden. Dieses Tuch faltest du zu einem kleinen Päckchen zusammen, das du hinter deinen rechten Jackenaufschlag steckst (Abbildung 1). Natürlich darf vom Tuch nichts hervor„blitzen". Keine Bange, daß es herabfällt, es klemmt fest dazwischen.

Zu Beginn der Vorführung wendest du dich an deine Zuschauer mit folgenden Worten:

„Liebe Freunde! Meine Hände sind völlig leer! Auch im Ärmel habe ich nichts versteckt, selbst unter der Jacke ist nichts verborgen!"

Dabei zeigst du nicht nur deine Hände leer vor, sondern läßt auch in die Ärmel schauen und streifst diese etwas hoch. Anschließend öffnest du erst mit der linken Hand die linke Jackenhälfte und deutest mit dem rechten Zeigefinger auf die (leere!) Innenseite. Danach beweist du auf gleiche Weise – diesmal allerdings mit der rechten Hand und dem linken Zeigefinger –, daß auch die Innenseite deiner rechten Jackenhälfte leer ist (Abbildung 2).

Dabei legt sich unmerklich deine rechte Hand genau an die Stelle des Jackenaufschlages, hinter der das Tuch verborgen ist, und der Daumen greift unter das Revers. Die Aufmerksamkeit der Zuschauer ist ja währenddessen auf die Innenseite deiner Jacke gelenkt. Deshalb wird niemand bemerken, wie du mit dem Daumen das Tuchpäckchen in die rechte Hand schiebst.

Danach verkündest du: „Ich benötige jetzt ein Tüchlein. Da ich keins habe, muß ich mir eins herbeizaubern. Hokuspokus eins – zwei – drei, Tüchlein, Tüchlein, komm herbei!“

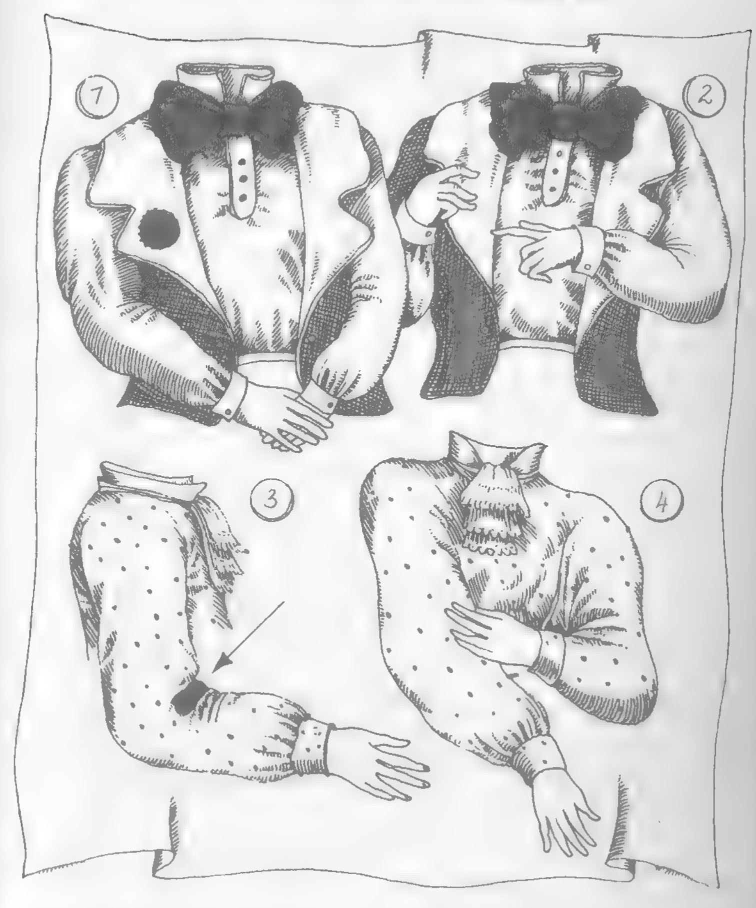
Dabei läßt du sofort die Jacke los und greifst mit beiden Händen in die Luft, wo du sie aneinanderlegst. Während du nun die Hände reibst, entfaltet sich das Tuch und quillt aus den Händen heraus. An einem Zipfel in einer Hand haltend, präsentierst du das erschienene Tuch deinen Zuschauern in voller Größe.

Dieser Trick ist äußerst verblüffend. Er wird dir perfekt gelingen, wenn du ihn am besten vor einem großen Spiegel einstudierst.

Wer für diese Vorführung keine Jacke mit Aufschlägen besitzt oder tragen möchte, kann auch in Hemd oder Bluse auftreten. In diesem Fall ändern wir den Trick ein wenig um. Das zusammengefaltete Tuch verbirgst du dann in einer Ärmelfalte deines rechten Ellenbogens. Wenn du den Ärmel etwas hochziehst und den Arm leicht beugst, dann bleibt das Bündel dort sicher und unbemerkt (Abbildung 3). Allerdings mußt du dann den Trick gleich am Anfang deines Programms vorführen.

Die Darbietung verläuft genauso wie bei der ersten Trick-Variante, nur fällt das Aufschlagen der Jacke fort. Zuerst zeigst du die Hände leer, dann ziehst du den linken Ärmel etwas hoch, anschließend den rechten. Dabei erfaßt du den Ärmel in der Beuge des Ellenbogens und nimmst das Tuch mit der linken Hand auf (Abbildung 4).

Ein Tuch erscheint



Das Herbeizaubern geschieht auf dieselbe Weise wie zuvor.

Das erschienene Tuch brauchst du nicht einfach beiseite zu legen, du kannst es unmittelbar darauf für einen weiteren Trick verwenden. Ich empfehle die „Tuchwanderung“ aus dem 4. Kapitel.

Der zweite Grundeffekt ist das Verschwinden. *In den folgenden Kapiteln findest du dazu mehrere Tricks („Die unsichtbare Münze“, „Die magischen Korken“, „Boscos Zauberwürfel“), deshalb wollen wir uns hier gleich dem dritten Grundeffekt zuwenden, dem* Wandern. *Beim folgenden Trick wandern keine eigentlichen Gegenstände, sondern – wie verrückt! – nur gemalte Punkte!*

Die wandernden Kreidepunkte

Der Zauberkünstler malt mit Kreide drei Punkte dicht nebeneinander auf die Tischplatte. Dann zeigt er seine linke Hand leer und nimmt sie unter den Tisch, mit der rechten bedeckt er die Punkte. Es genügt ein Abrakadabra, schon sind die Punkte vom Tisch verschwunden und mitten auf der linken Handfläche wieder erschienen.

Zu diesem Trick benötigst du lediglich ein Stückchen Schulkreide. Allerdings mußt du vorher heimlich eine Vorbereitung treffen, nämlich die Nägel von Zeige-, Mittel- und Ringfinger deiner linken Hand mit Kreide einreiben. Das geschieht am besten unter dem Tisch, und dann warte noch etwas, bevor du das kleine Wunder vorführst.

Diese Zauberei wird am Tisch sitzend dargeboten. Deine linke Hand liegt ganz selbstverständlich locker auf dem Schoß, soll also von deinen Zuschauern nicht beachtet werden. Mit der rechten holst du das Stück Kreide aus der Tasche und malst drei Punkte auf die Tischplatte, die Kreide legst du beiseite. Nun erst kommt die linke Hand nach oben. Du zeigst die leere Handfläche, aber so, daß niemand die Fingernägel sehen kann. Bist du mit der Hand wieder unter dem Tisch, dann balle sie einmal kräftig zur Faust. Dabei drückt sich die Kreide von den Nägeln auf dem Handteller ab. Bevor du die Hand wieder nach oben bringst, öffnest du sie natürlich wieder.

Die Punkte vom Tisch verschwinden ganz einfach. Während du sie mit der rechten Hand bedeckst, reibst du sie unauffällig weg. Das klappt am besten, wenn die Hand etwas feucht ist. Und vergiß nicht, hinterher deine Fingernägel zu säubern!

In etwas abgeänderter Form kannst du diesen Trick auch stehend ausführen. Dann präparierst du vorher lediglich den Nagel deines linken Mittelfingers.

Zeige die linke Hand leer und balle sie zur Faust. Auf den Handrücken malst du mit der Kreide einen Punkt. Diesen bedeckst du mit der rechten Hand, wobei du ihn abwischst.

Der Punkt ist dann vom Handrücken verschwunden und im Handteller angekommen, er ist also scheinbar in deinen Handteller gewandert.

Zur Demonstration des vierten Grundeffektes beschreibe ich dir eine ganz überraschende Verwandlung.

Der zerronnene Schatz

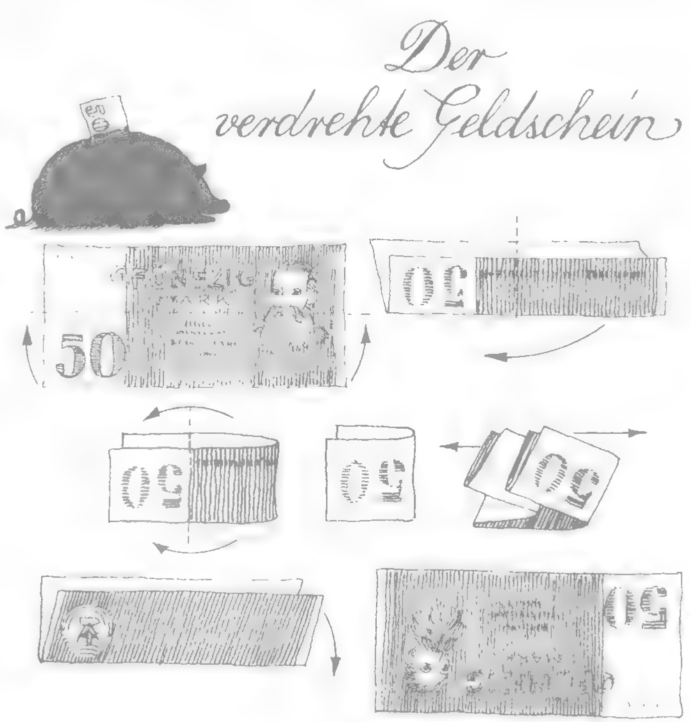
Der Zauberer erzählt seinem staunenden Publikum von einem sagenhaften Schatz, den er auf abenteuerliche Weise erworben hat. Dazu zeigt er ein mit Wasser gefülltes Glas vor, in dem ein silbern glänzendes Ei schwimmt. Man kann es von allen Seiten betrachten, es schimmert wirklich rundherum wie echtes Silber. Aber, so erzählt der Zauberer weiter, sobald fremde Hände das Ei berühren, verwandelt sich das Silber in Kohlenstoff. Er bittet einen seiner Zuschauer, das Ei aus dem Glas zu nehmen. Im gleichen Moment, wie das geschieht, wird das Ei tatsächlich schwarz wie Kohle, von Silber keine Spur mehr, und der Mitspieler macht sich an dem schwarzen Ei sogar die Hände schmutzig.

So überraschend dieser kleine Trick ist, so einfach ist er in der Ausführung. Die Verwandlung passiert durch einen einzigen Handgriff: Du brauchst das Ei nur aus dem Wasser nehmen zu lassen. Allerdings mußt du den Trick vorbereiten. Du benötigst ein hartgekochtes Hühnerei. Über einer Kerzenflamme mußt du dieses Ei rundherum berußen. Aber Vorsicht ist geboten, will man sich dabei nicht die Finger verbrennen. Eine Grillzange eignet sich gut dafür. Zuerst wird das spitze Ende des Eies berußt, dann das breite, und zuletzt hält man es zwischen den Fingern und schwärzt es um die Mitte herum. Legst du nun das präparierte Ei in ein mit Wasser gefülltes Glas, so wird es wie Silber aussehen. Der fetthaltige Kohlenstoff nimmt das Wasser nicht an, statt dessen bildet sich eine reflektierende Schicht, die sofort wieder verschwindet, wenn das Ei aus dem Wasser genommen wird.



Der verdrehte Geldschein

Diesen kleinen Trick kann man ebenfalls dem vierten Grundeffekt zuordnen, der Geldschein selbst verwandelt sich zwar nicht, aber seine Lage ändert sich auf so magische Weise, daß es wie eine Verwandlung wirkt. Ich beschreibe im folgenden die einzelnen Schritte der Trickhandlung, am besten, du probierst es gleich beim ersten Lesen aus.



Lege einen Geldschein mit der Vorderseite – das heißt, die Porträtseite zeigt nach oben – auf den Tisch. Nun wird der Schein gefaltet, zunächst der Länge nach, wobei die untere Hälfte auf die obere geklappt wird. Danach

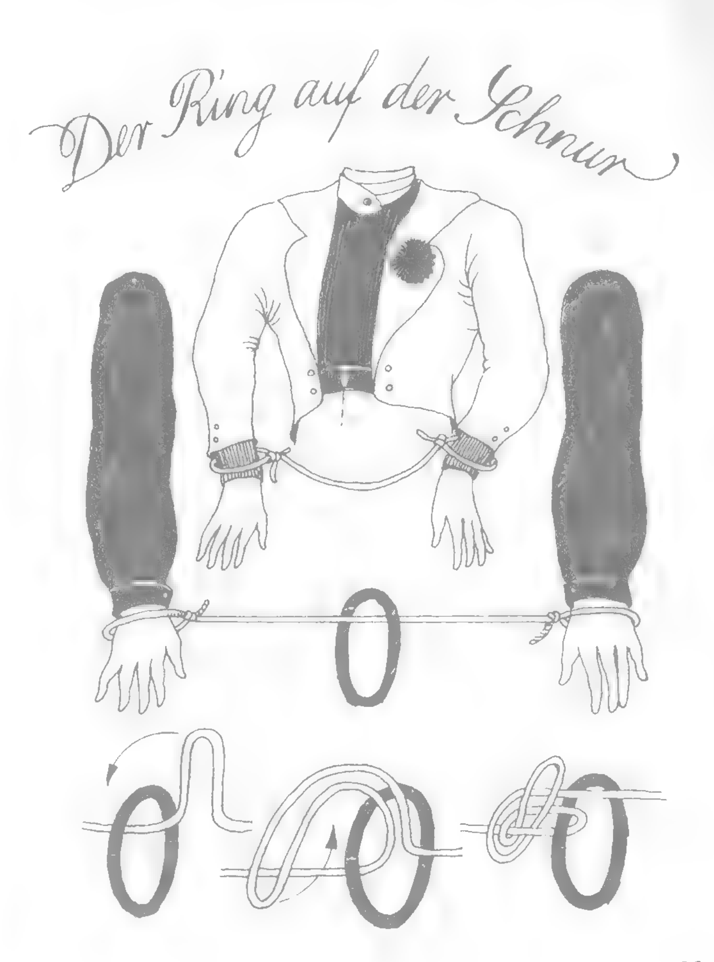
wird er einmal in der Mitte geknifft und die rechte Hälfte unter (!) die linke gegeben. Das wiederholt sich noch einmal, also wieder gibst du die rechte Hälfte unter die linke. Das gefaltete Päckchen halte mit der linken Hand fest, während du mit dem rechten Zeigefinger ein paar „magische" Kreisbewegungen demonstrierst. Das macht den Trick geheimnisvoller. Jetzt entfaltest du den Schein wieder, wobei du ganz selbstverständlich vorgehst, die oberen zwei Lagen werden nach rechts, die unteren nach links gezogen, dann klappst du den Schein auf. Eigenartigerweise liegt er jetzt falsch herum, das Porträt steht nun auf dem Kopf.

Das folgende, schon recht anspruchsvolle Kunststück kannst du sogar einem etwas größeren Zuschauerkreis darbieten. Es ist ein typisches Beispiel für den fünften Grundeffekt, die Durchdringung.

Der Ring auf der Schnur

Der Vorführende zeigt ein Stück Schnur und einen Armreif vor. Mit der Schnur läßt er sich fesseln. Je ein Schnurende wird um ein Handgelenk gelegt und dann so fest verknotet, daß man die Hand nicht herausziehen kann. Dabei werden jeweils drei oder vier Knoten geschlagen und ganz fest angezogen. Zwischen beiden Händen verbleibt noch ein Schnurstück von etwa 40 cm Länge. Der Zauberer behauptet, daß er trotz Fessel den Ring auf die Schnur bringen kann, ohne beide zu beschädigen. Er nimmt den Ring in eine Hand und dreht seinen Zuschauern für einen Moment den Rücken zu. Wenn er sich wieder zurückwendet, kann jeder das Wunder sehen: Der Armreif befindet sich mitten auf der Schnur in einem dicken Knoten.

Die Zuschauer werden zunächst überrascht sein. Doch dann werden sie behaupten, daß der Ring sich nicht auf der Schnur befinde, sondern einfach an diese angeknotet sei. Der Vorführende bittet jemanden, den Knoten selbst zu öffnen. Es zeigt sich: der Ring hängt tatsächlich auf der Schnur und läßt sich erst entfernen, wenn diese zerschnitten oder ein Knoten am Handgelenk gelöst wird.



Du benötigst eine etwa einen Meter lange Schnur und zwei (!) gleiche Armreifen aus Metall oder Plast. Wieder mußt du eine heimliche Vorbereitung treffen. Streife einen der beiden Ringe über deine linke Hand und schiebe ihn dann so weit den Arm hinauf, bis er sich festklemmt. Der Ring ist vom Jacken- oder Hemdsärmel verborgen, im kurzärmeligen Hemd kannst du den Trick nicht vorführen!

Vorführung: Zeige zunächst Ring und Schnur vor und lasse beides untersuchen. Dann müssen dich deine Zuschauer wie oben beschrieben fesseln. Erst wenn du dich umgedreht hast, ist es dir möglich, den Ring in deiner Hand unbemerkt loszuwerden. Trägst du eine Jacke, so kannst du ihn in die Innentasche stecken, ansonsten klemme ihn vorn in den Hosenbund, aber so, daß er nicht mehr zu sehen ist. Dann streifst du den anderen Ring vom linken Arm herunter und ziehst ihn über die Hand, automatisch wird er auf der Schnur landen. Um den Effekt noch zu steigern, kannst du den Ring einknoten. Nimm einfach ein Stück Schnur doppelt, ziehe es um den Ring und schlage einen gewöhnlichen Knoten (siehe Abbildung).

Die Münze als Durchgänger

Dieser Durchdringungseffekt ist am Tisch sitzend vorzuführen. Der Zauberkünstler legt eine Zündholzschachtel auf den Tisch, daneben ein Zehnpfennigstück. Die Schachtel ist geöffnet, man kann hineinsehen, sie ist ganz leer. Den Groschen bringt der Zauberer in drehende Bewegung. Kurz bevor die Münze wieder zum Stillstand kommt, ergreift er die Schachtel, schließt sie und schlägt damit auf das Geldstück. Wenn er die Schachtel hochhebt, ist die Münze verschwunden. Sie kommt im Innern

der Schachtel zum Vorschein. Natürlich ist die Zündholzschachtel ganz, sie hat kein Loch und auch keinen Schlitz und kann gründlich untersucht werden.



Für diesen Trick brauchst du eine leere Zündholzschachtel, zwei (!) Zehnpfennigstücke und etwas Plastilin oder abgeschabte Klebmasse von einem Pflaster (Leukoplast). Probiere aus, womit es besser geht. Ein Kügelchen dieser Klebmasse (weniger als ein Zündholzkopf) drückst du unten gegen die Schachtelhülse. Dann öffnest du die Schachtel etwa zur Hälfte und klemmst einen der beiden Groschen zwischen Lade und Hülse fest, so daß er nicht zu sehen ist.

Vorführung: Zunächst einmal zeigst du die Schachtel „leer" vor. Dann legst du sie wieder auf den Tisch, aber schließe sie noch nicht, man könnte dabei das Geldstück klappern hören. Den anderen Groschen versetzt du auf dem Tisch in Drehbewegungen. Dazu hältst du ihn senkrecht mit dem aufgelegten linken Zeigefinger fest. Mit

dem rechten Mittelfinger schnippst du gegen die Münze, sie wird sofort anfangen sich zu drehen und über den Tisch tanzen. Sobald die Bewegungen langsamer werden, nimmst du die Schachtel auf. Noch ehe die Münze wieder fast flach auf dem Tisch liegt, schlägst du die Schachtel darauf, wobei du sie gleichzeitig schließt. Nun drücke noch einmal kräftig auf die Schachtel, dann hebe sie hoch. Das Geldstück ist weg! Es klebt unter der Schachtel, deshalb mußt du diese so halten, daß niemand die Münze darunter entdecken kann. Langsam öffnest du die Schachtel und zeigst den darinliegenden Groschen vor.

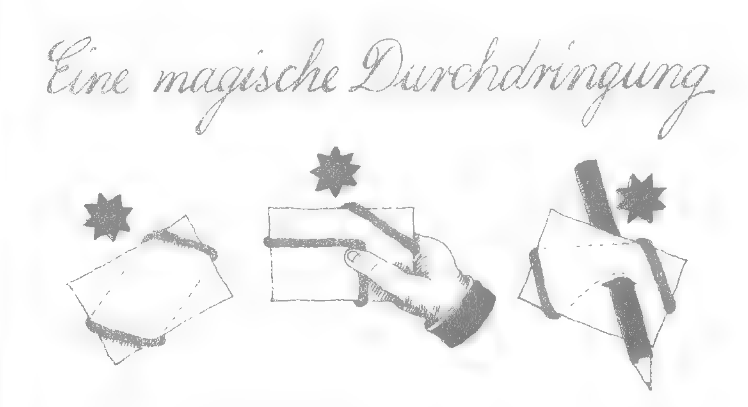
Hier noch eine Methode, wie man den zweiten Groschen elegant los wird. Ziehe mit der linken Hand die Lade ganz aus der Hülse und drehe sie auf dem Tisch um, so daß der Groschen herausfällt. In genau diesem Moment geht deine rechte Hand mit der Hülse nach hinten über die Tischkante hinaus. Mit dem Daumennagel löst du die angeklebte Münze, sie fällt auf deinen Schoß. Bitte halte die Beine immer eng zusammen, sonst fällt sie runter! Die Schachtel kannst du nun auf den Tisch legen und von den Zuschauern untersuchen lassen. Die auf dem Schoß liegende Münze steckst du in einem geeigneten Augenblick heimlich ein.

Eine magische Durchdringung

Vermag ein Gummiring einen Bleistift zu durchdringen, obwohl letzterer von einem Zuschauer an beiden Enden festgehalten wird?

Ja, ganz einfach – so wird es gemacht: Du benötigst einen Gummiring, einen scharf angespitzten Bleistift (oder Kugelschreiber) und ein Stückchen Karton, in der Größe etwa einer Visitenkarte, es genügt auch eine halbe Postkarte oder eine alte Spielkarte. Den Gummiring

spanne über zwei diagonal einander gegenüberliegende Ecken des Kartons (siehe Abbildung 1). Während du mit der linken Hand den Bleistift aus der Tasche holst, schiebt dein rechter Daumen einen Teil des Gummis nach oben, wie es Abbildung 2 zeigt. Natürlich ist das die deinen Zuschauern abgewendete Seite. Von der Rückseite aus bohrst du nun den Bleistift durch die Karte. Das geschieht direkt unter dem hochgeschobenen Gummi. Demzufolge liegt dieser außerhalb des Bleistiftes, während deine Zuschauer der Meinung sind, der Gummiring umschließt ihn (siehe Abbildung 3).



Halte die Karte waagerecht und bitte einen deiner Zuschauer, den Bleistift mit beiden Händen an beiden Enden festzuhalten. Du sagst einen Zauberspruch, dann streifst du den Gummiring von der Karte ab. Gleichzeitig ist er auch vom Bleistift befreit, den er scheinbar durchdrungen hat.

Der nächste Trick gehört zur Gruppe von Grundeffekten, die auf einem physikalischen Widerspruch *beruhen. Das sind solche Tricks, bei denen die Gesetze der Physik scheinbar auf den Kopf gestellt sind. Und das ist hier der Fall, denn aus*

wirklich trocknem Holz kann kein Wasser kommen! Doch ein Zaubermeister weiß sein Publikum sehr wohl davon zu „überzeugen".

Der weinende Bleistift

„Ihr kennt doch alle die Geschichte vom tapferen Schneiderlein? Dann wißt ihr auch, daß es dem Riesen nicht gelang, aus einem Stein Wasser zu pressen. Ich werde euch dieses Wunder zeigen, ich verwende dazu ein Stück völlig trocknen Holzes. Wer kann mir einen Bleistift leihen? ... Bitte, schaut her, daß ich nichts in meinen Händen verborgen habe. Die übermenschliche Kraft, die dazu benötigt wird, kann ich nur auf magische Weise erhalten. Ich bitte jemanden, mit diesem Stück Kreide auf meinen rechten Ellenbogen drei Kreuze zu malen, das ist das wirksame magische Mittel. Paßt auf!" Nach diesen Worten beginnt der Zauberer mit seinem Kunststück:

Er nimmt den Bleistift in die rechte Hand und drückt und preßt ihn mit aller Kraft. Tatsächlich – jetzt löst sich ein Wassertropfen von der Spitze des Stiftes und fällt zu Boden, noch einer und noch einer..., der Bleistift „weint" regelrecht. Erschöpft hält der Zauberer inne. Zunächst läßt er sich die drei Kreuze vom Ärmel am Ellenbogen wieder abwischen, damit „der magische Bann gebrochen ist", dann gibt er den Bleistift zurück, er ist wirklich rundherum feucht.

Du benötigst einen Bleistift, ein Stückchen Kreide und ein aus Löschpapier oder Seidenpapier gedrehtes kleines Kügelchen, notfalls geht es auch mit Zeitungspapier. Am günstigsten ist ein winziges Schwämmchen, nicht größer als eine Erbse. Dieses Kügelchen tränkst du gründlich mit Wasser, dann klemmst du es oben hinter das rechte Ohr.

Die Vorführung spielt sich so ab, wie bereits beschrieben. Du kannst dir auch andere Begleitworte, als ich dir

vorgeschlagen habe, ausdenken. Auf jeden Fall wird der Trick wirkungsvoller, wenn du eine nette passende Geschichte dazu erzählst. Das Brimborium mit den drei „magischen" Kreuzen ist natürlich Unfug, doch macht es die Zauberei noch spannender und dient außerdem der Ablenkung. Denn dadurch kannst du das Kügelchen völlig unbemerkt aufnehmen und hinterher ablegen. Während du einem Zuschauer deinen rechten Ellenbogen hinstreckst, gelangt deine rechte Hand automatisch ans rechte Ohr, um das dort versteckte Kügelchen hervorzuholen. Du brauchst es nur noch an den Bleistift zu pressen, schon fängt dieser an zu „weinen". Beim Auslöschen der Kreuze legst du das kleine Hilfsmittel wieder völlig unauffällig hinter dem Ohr ab.



Fast wie „Hellsehen" mutet der nachfolgende, nicht zu durchschauende Münzentrick an, er gehört zu den „Mental-Effekten", *dem 8. Grundeffekt der Zauberkunst.*

Eine rätselhafte Übereinstimmung

Du benötigst zehn gleich große Geldstücke, am besten Markstücke, es eignen sich aber auch Zehnpfennigstücke. Diese Münzen legst du so auf den Tisch, daß fünf mit der Zahl, die anderen fünf mit dem Wappen obenauf liegen. Nun wendest du dich ab und bittest einen Mitspieler, fünf beliebige Münzen aufeinanderzustapeln. Einzige Bedingung ist, daß dabei keine Münze umgedreht werden darf. Der kleine Stapel wird auf dem Tisch mit einer Tasse abgedeckt.

Die restlichen Münzen läßt du ebenfalls stapeln und dir dann hinter deinem Rücken in die Hand geben. Sofort drehst du dich wieder um und breitest die soeben erhaltenen Münzen aus. Es liegen zum Beispiel drei davon mit der Zahl nach oben. Werden nun die anderen Geldstücke unter der Tasse hervorgeholt und ebenfalls ausgebreitet, so zeigen auch von ihnen drei jeweils ein Zahlbild. Eine wirklich rätselhafte Übereinstimmung ist der Effekt dieser Zauberei.

Noch rätselhafter wird der Trick, wenn du ihn ein- oder zweimal wiederholst. Obwohl man einen Zaubertrick eigentlich nicht zweimal hintereinander vorführt, darfst du in diesem Fall eine Ausnahme machen. Bei Wiederholung dieses Tricks werden mal mehr, mal weniger Münzen mit der Zahl beziehungsweise dem Wappen zum Schluß obenauf liegen. Aber jedes Mal zeigt sich zum um so größeren Erstaunen für die Zuschauer eine Übereinstimmung zwischen beiden Stapeln.

Worin besteht der Trick? Den Münzstapel, den du in die Hand bekommst, drehst du einfach heimlich um, und zwar in dem Moment, wo du dich wieder dem Publikum zuwendest, dann erst breitest du ihn auf dem Tisch aus. Automatisch liegen diese Münzen dann in der gleichen Anordnung wie die anderen.

Achte darauf, daß stets zu Beginn wieder fünf Münzen mit der Zahl und fünf mit dem Wappen nach oben liegen.

Die Grundeffekte der Zauberkunst

Solche Trickbeispiele zu den einzelnen Grundeffekten der Zauberkunst ließen sich beliebig fortführen. Die weiteren Trickbeschreibungen in den nachfolgenden Kapiteln sind zwar nicht nach diesem Prinzip ausgewählt, doch wirst du nun sicher selbst den jeweiligen Grundeffekt erkennen. Zur Orientierung führe ich noch einmal alle Grundeffekte auf.

Grundeffekt 1: Erscheinen
Gegenstände erscheinen aus dem Nichts oder in einem leeren Behälter (zum Beispiel: Eine Münze erscheint/Ein Tuch erscheint).

Grundeffekt 2: Verschwinden
Gegenstände verschwinden in freier Hand, in einem Behälter oder unter einer Abdekkung (zum Beispiel: Die unsichtbare Münze/Der Würfelkasten).

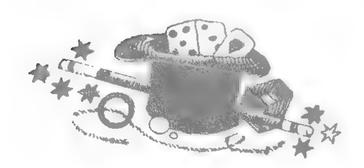
Grundeffekt 3: Wandern
Ein Gegenstand verschwindet und erscheint an einem anderen Ort wieder (zum Beispiel: Eine geheimnisvolle Tuchwanderung/Boscos Zauberwürfel).

Grundeffekt 4: Verwandeln
Ein Gegenstand verkleinert oder vergrößert sich, wechselt seine Farbe oder wird zu einem völlig anderen Gegenstand (zum Beispiel: Geheimnisvoller Farbenwechsel/Der zerronnene Schatz).

Grundeffekt 5: Durchdringen
Ein fester Gegenstand durchdringt einen anderen, ohne daß dabei etwas verändert

	wird (zum Beispiel: Der Ring auf der Schnur/Die Münze als Durchgänger).
Grundeffekt 6:	Restauration *Etwas Zerrissenes, Zerschnittenes oder Verbranntes wird auf magische Weise wiederhergestellt (zum Beispiel: Zerstört und doch ganz).*
Grundeffekt 7:	Gegen die Naturgesetze *Ein Gegenstand schwebt frei in der Luft oder an den Fingerspitzen, ein toter Gegenstand bewegt sich, oder andere „physikalische Widersprüche“ geschehen auf magische Weise (zum Beispiel: Das schwebende Ei/Die schwebende Dame/Die Wunderschere).*
Grundeffekt 8:	Mentale Effekte *Hierbei handelt es sich um sogenannte „Gehirnzauberei“ wie scheinbares Gedankenlesen und Hellsehen (zum Beispiel: alle Tricks des 5. Kapitels).*
Grundeffekt 9:	Magie der Geisteskräfte *Etwas Verborgenes wird entdeckt oder etwas wird „magisch“ an eine bestimmte Stelle gebracht (Beispiele dazu findest du im 6. Kapitel „Kartenkunst“).*

3. Kapitel



Schnell gebastelte Zaubertricks

Nicht nur auf den Effekt, auch auf die Mittel kommt es beim Zaubern an. So gibt es eine Reihe Tricks, die du mit den bisher genannten Alltagsgegenständen nicht ohne weiteres ausführen kannst. Sie müssen zumindest besonders präpariert sein. Ich werde nun also einige Zauberkunststücke beschreiben, zu denen kleine Behelfe selbst herzustellen beziehungsweise etwas aufwendigere Vorbereitungen zu treffen sind. Doch benötigst du nicht gleich spezielle Apparate, wie sie die Berufszauberer mitunter auf der Bühne verwenden. Denn du hast dir ja sicher vorgenommen, erst einmal die Anfangsgründe der Magie zu erlernen. Und wenn du die meisten oder gar alle in diesem Buch beschriebenen Tricks beherrschst und damit deine Freunde oder Verwandten „bezauberst“, dann hast du es schon zu einem Stück Meisterschaft gebracht – ganz gleich, ob es sich um Mikro-, Karten-, Party- oder Bühnenzauberei handelt.

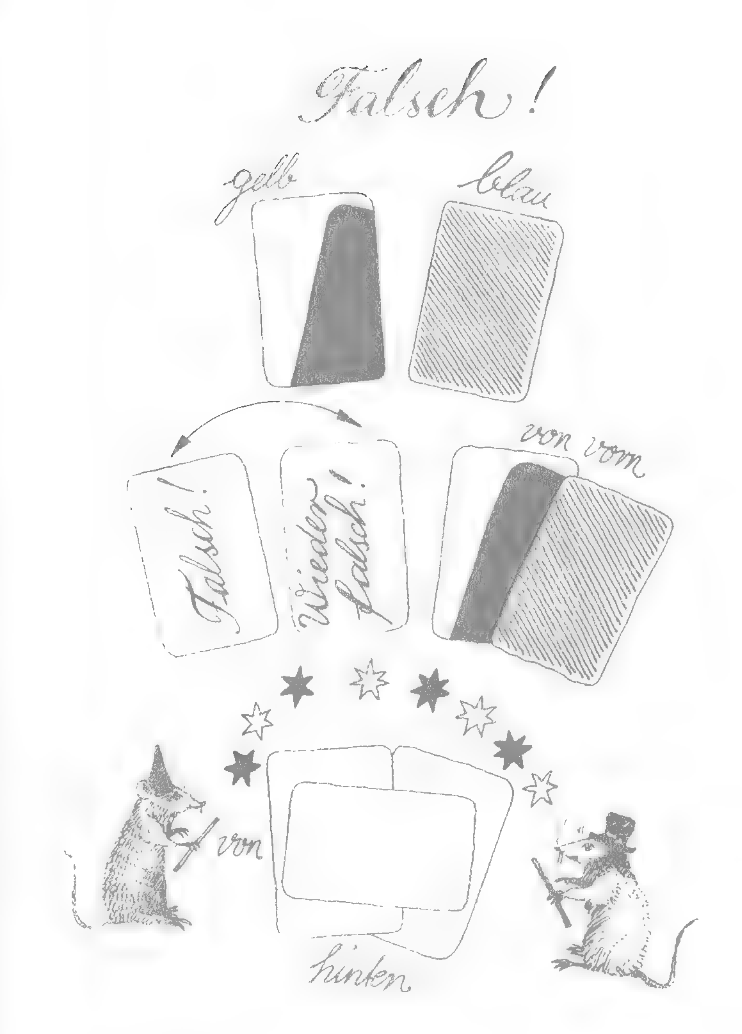
Damit habe ich bereits einige der verschiedenen Sparten der Zauberkunst genannt. Die bekannteste ist die Bühnenmagie, *weil man sie am häufigsten zu sehen bekommt. Im Varieté, Kabarett oder anläßlich einer bunten Veranstaltung erleben wir den Bühnenmagier, wie er meisterhaft Bälle, Karten, Münzen oder Zigaretten erscheinen und verschwinden läßt. Wir sprechen dann von einem* Manipulator. *Denn solche vorwiegend auf Handfertigkeiten beruhenden Tricks sind Manipulationen. Daneben begegnen wir auf der Bühne noch dem heite-*

ren, plaudernden Magier oder sprechenden Zauberkünstler, *der sein Publikum nicht nur durch seine Tricks, sondern zugleich mit dem Wort unterhält – sei es nun durch eine amüsante, spannende Geschichte oder im scherzhaften Zwiegespräch mit den Zuschauern. Als Beispiel dafür gleich einen recht raffinierten Trick, den du selbstverständlich auch im Zimmer vorführen kannst. Er verfehlt seine Wirkung nicht, weil du deine Zuschauer erst einmal schadenfroh machst, sie aber anschließend um so mehr verblüffst.*

Falsch!

Der Zauberer zeigt drei verschiedene Farbkarten vor und wirft sie in einen leer gezeigten Hut. Zwei Karten nimmt er wieder heraus, die Zuschauer dürfen sie von beiden Seiten sehen. Dann sollen sie raten, welche Karte sich noch im Hut befindet. Sie tippen immer falsch, denn wenn die letzte Karte vorgezeigt wird, ist sie weiß und trägt außerdem die Aufschrift „Falsch!". Die Zuschauer werden zunächst stutzen, dann protestieren und die Rückseite der Karte sehen wollen. Der Zauberer ziert sich vorerst, ihm ist das anscheinend sehr peinlich. Das Publikum empört sich immer lauter. Schließlich dreht der Vorführende die Karte herum, die Rückseite ist ebenfalls weiß, darauf steht zu lesen: „Wieder falsch!"

Die drei Karten kannst du dir leicht aus Pappe und Buntpapier herstellen, schneide sie im Format etwas größer als eine normale Spielkarte. Du benötigst eine weiße Karte, die du mit Tusche auf beiden Seiten in der angegebenen Weise beschriftest, außerdem eine gelbe und eine blaue. Auf die gelbe klebst du einen Teil einer roten Karte, wie es die Abbildung zeigt. Wenn du die beiden farbigen Karten aneinandergelegt ausfächerst, dann sind es für die Zuschauer scheinbar drei Karten. Hinter diesen



Fächer legst du quer die weiße Karte, sie ist von vorn nicht zu sehen.

Vorführung: Die Karten liegen vorerst griffbereit auf dem Tisch, von wo du sie aufnimmst und vorzeigst. Halte sie in einer Hand so, daß vorn die vier Finger die untere Kante abdecken und hinten der Daumen die weiße Karte

in verborgener Lage hält. Mit der anderen Hand zeigst du den Hut leer vor, stellst ihn auf den Tisch und wirfst die Karten hinein. Darauf nimm die beiden farbigen Karten heraus, schiebe die blaue Karte so weit über die gelbe, daß der rot markierte Teil verdeckt ist. So kannst du die Karten von beiden Seiten zeigen, dann legst du sie beiseite. Nun forderst du die Zuschauer auf, die Farbe der noch im Hut verbliebenen Karte zu nennen. Natürlich werden sie „Rot!“ rufen. Du holst die weiße Karte heraus und präsentierst die Aufschrift-Seite „Falsch!“ als Antwort. Gleichzeitig ergreift deine andere Hand den Hut und dreht ihn um, so daß jeder von seiner Leere überzeugt ist. Jetzt mußt du etwas warten, bis dich die Zuschauer auffordern, die Karte herumzudrehen. Rede dich zunächst heraus, bis du schließlich nachgibst, die Karte herumdrehst und die Zuschauer, erneut geprellt, „Wieder falsch!“ lesen.

Dieser Trick ist vorzüglich zur Eröffnung eines Programms geeignet. Du behauptest, mit Hilfe der drei Farbkarten die Aufmerksamkeit der Zuschauer testen zu wollen und bist hocherfreut, daß sie so wenig aufpassen können.

Zu den Bühnenzauberern gehört auch der Illusionist. *Er führt überwiegend Großtäuschungen vor, das heißt, er läßt Menschen und Tiere verschwinden, erscheinen oder in der Luft schweben. Wir erleben ihn nur auf großen Bühnen und im Zirkus.*

Eine der berühmtesten Bühnenillusionen ist die „Schwebende Jungfrau“. Völlig frei schwebt eine Dame in der Luft, der Künstler streift sogar einen Reifen von Kopf bis Fuß über ihren Körper, zum Beweis, daß sie nirgendwo gehalten wird. Als Erfinder dieses Tricks gilt der große französische Zauberer Robert-Houdin. Um die Mitte des vorigen Jahrhunderts gab er in Paris eine Vorstellung, wo er seinen Sohn in der Luft schweben ließ. Der Junge „stützte“ sich lediglich mit einem Ellenbogen auf einen senkrecht stehenden Stab, der übrige Körper schwebte waagerecht frei in der Luft. Robert-Houdin erregte damit großes Aufsehen und fand viele Nachahmer, die seinen Trick und viele inzwischen neu entwickelte Methoden des „Schwebens“ heute noch vorführen.

Die Zuschauer sind immer wieder aufs neue fasziniert von dieser „Illusion“, eben drum, weil kein Zauberkünstler ihr Geheimnis preisgibt.

Selbst wenn du wüßtest, wie es gemacht wird, fehlt dir dazu einfach alles: die Bühne, spezielle Zauberapparate, die Mitarbeiter… Aber vielleicht versuchst du es als angehender Zauberer erst einmal mit einem etwas weniger aufwendigen Illusionstrick wie dem folgenden. Du kannst dabei die Geschichte von der „Schwebenden Jungfrau“ erzählen.

Die schwebende Dame

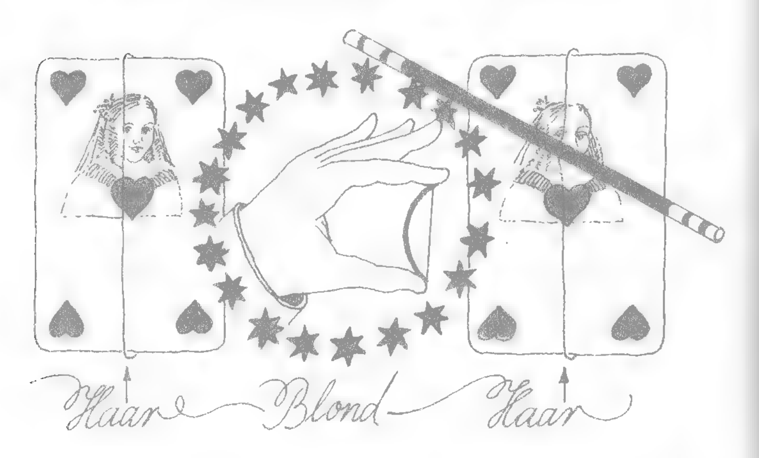
Der Zauberer entnimmt einem Kartenspiel die Herz-Dame und stellt sie als seine Assistentin vor. Dann hält er seinen Zauberstab an die Karte und läßt diese los. Sie fällt nicht wie erwartet zu Boden, sondern haftet magisch am Stab – sie „schwebt“. Der Zauberer schiebt nun die Karte hin und her, sie schwebt mal mit ihrem Ende am Stab, mal mit der Mitte, und das an jeder beliebigen Stelle des Stabes. Zuletzt nimmt er die Karte vom Stab ab und gibt beides zum Untersuchen.

Du benötigst dazu zunächst einmal einen Zauberstab, den du dir selbst basteln kannst, am einfachsten aus einem Rundholz, 10 bis 12 mm im Durchmesser, von etwa 30 cm Länge. Schwarz angestrichen, die Enden weiß – fertig ist der Zauberstab. (Für manche Tricks benötigt man aber einen hohlen Zauberstab. Den stellst du dir in der genannten Größe aus einem Blatt Zeichenkar-

ton her, das um ein Rundholz gewickelt und dabei rundherum in mehreren Lagen fest zusammengeklebt wird. Zuletzt bekommt der so entstandene Hohlstab einen ebensolchen Anstrich oder wird mit entsprechendem Buntpapier beklebt.)

Außerdem brauchst du eine präparierte Spielkarte, des Vortrages wegen am günstigsten eine Dame. Über die Bildseite dieser Karte wird ein hauchdünner Faden gespannt. Er muß so dünn sein, daß man ihn schon auf kurze Entfernung nicht mehr sehen kann. Am besten ist ein langes blondes Haar, das dir deine Schwester oder ein anderer aus deiner Familie sicher gern opfert. Dieses Haar legst du längs um die Karte und verknotest es fest auf der Rückseite. Stecke die mit dem Haar-„Ring" präparierte Karte ins Spiel zurück.

Zu Beginn der Vorführung erzähle deinen Zuschauern die Geschichte von der „Schwebenden Jungfrau". Da du dich „aus Platzgründen" leider außerstande siehst, dieses Wunder im Zimmer zu zeigen, bietest du dich an, das



Zauberkunststück wenigstens mit einem Modell darzubieten. Nun blätterst du das Spiel durch und suchst die präparierte Dame heraus. Halte sie mit der linken Hand an beiden Schmalseiten, die Finger liegen oben, der Daumen unten. Mit der rechten nimmst du den Zauberstab auf und näherst dich damit der Karte. Drücke nun mit den Fingern von oben und dem Daumen von unten ein wenig auf die Karte. Dadurch wölbt sie sich etwas, und zwischen Karte und Haar entsteht ein freier Raum, in den du den Stab einführen kannst. Wenn du jetzt die Karte losläßt, haftet sie magisch am Stab. Ganz gleich, ob du sie nach oben oder unten schiebst, sie wird in jeder Lage „schweben". Zum Schluß ziehst du den Stab einfach von der festhaftenden Karte weg. Dadurch zerreißt das Haar, fällt zu Boden und ist nicht mehr greifbar – verschwunden. Wenn dann die Zuschauer Karte und Stab untersuchen, sind sie immer außerordentlich verblüfft.

Willst du auf die Untersuchung verzichten, kannst du die Karte auch so herrichten, daß sie für viele Vorstellungen ohne jedesmalige Präparation zu verwenden ist. In diesem Fall stich oben und unten nahe dem Rande der Karte mit einer Nadel ein kleines Loch. Fädele das Haar hindurch und knote es hinten fest. Mit einem harten Gegenstand reibe das kleine Loch wieder zu.

Ich rate dir aber, die kleine Mühe der ständigen Präparation auf dich zu nehmen und die Karte hinterher aus der Hand zu geben. Dein magisches Talent wird um so mehr bestaunt.

Du wirst deine Zauberkunststücke zumeist im Zimmer vorführen. Deshalb solltest du die Requisiten nach Möglichkeit auf einem Extratischchen, in einer Ecke abgestellt, bereithalten. Achte darauf, daß du dein Publikum vor dir zu sitzen hast, damit möglichst niemand von rechts und links, von hinten schon gar nicht, Einblick in deine Zauberei bekommt.

Wie die Trickbeispiele in unserem Buch zeigen, kann man auch mit etwas kleineren, leichter erlernbaren magischen Täuschungen ganz ähnliche Effekte erzielen wie bei der großen Bühnenzauberkunst. Der Hauptunterschied: Man braucht für diese Zauberkunststücke keine Bühne, sie lassen sich im Zimmer vorführen und sind für einen kleineren Zuschauerkreis gut geeignet.

Man nannte diese Kleinform der Zauberei früher „Salonmagie" – eine Sparte der Zauberkunst, wie sie in älteren Büchern unter diesem Namen noch zu finden ist. Aber „Salons" im Sinne unserer Urgroßeltern gibt es heute nicht mehr, deshalb nennen wir diese Art der magischen Unterhaltung besser Partyzauberei. *Probiere doch mal den folgenden Trick auf einer Geburtstagsparty aus.*

Die Wunderschere

Der Zauberer zeigt ein breites, zu einem Ring geklebtes Papierband vor, das er mit einer Schere in Längsrichtung aufschneidet. Dabei läßt er die Zuschauer raten, was wohl daraus entsteht. Sicherlich werden alle sagen: „Zwei Bänder". Sie behalten recht, zwei geschlossene Bandringe sind das Ergebnis. Aber das war natürlich nur die Einleitung, die Zauberei beginnt erst jetzt.
Der Zauberer wiederholt das Ganze mit einem zweiten Papierring. Diesmal tippt er vorher mit dem Zauberstab auf die Schere. Anscheinend hat das Erfolg gehabt: Zum Erstaunen des Publikums entsteht jetzt ein einziger Bandring, halb so breit, dafür doppelt so groß wie der erste. Noch ein dritter Bandring wird zerschnitten, wobei nun der Zauberstab zweimal gegen die Schere tippt. Die Zuschauer sollen erneut das Ergebnis erraten, aber sie werden es kaum können. Obwohl wiederum zwei Ringe entstehen, sind sie doch nun miteinander verkettet.



Das Antippen mit dem Zauberstab soll zwar die magische Wirkung betonen, hat jedoch für den Trick keine eigentliche Bedeutung. Das Geheimnis liegt ebensowenig in der Schere, sondern in den Bändern. Schneide aus festem Papier – günstig ist Packpapier – drei Bänder von etwa 1½ m Länge und 4 cm Breite. Mit Klebstoff leime

diese Bänder jeweils zu einem Ring zusammen. Beim ersten Band verfährst du ganz normal. Doch beim zweiten drehst du vor dem Verkleben ein Bandende einmal herum, so daß nun die Vorderseite des einen Endes auf die Rückseite des anderen kommt. Beim dritten Band drehst du eines der Enden vor dem Verkleben schließlich zweimal herum. Darin besteht der ganze Trick. Wenn du diese Bänder der Länge nach auseinanderschneidest, ergeben sich die beschriebenen Ergebnisse von selbst. Du darfst nur nicht die Reihenfolge der Bänder durcheinanderbringen.

Dieser Trick ist schon recht lange bekannt. Er stammt von August Ferdinand Möbius, einem bedeutenden Mathematiker des vorigen Jahrhunderts. Nach ihm nennt man den Trick auch „Möbius-Band". Ich beschreibe dir jetzt eine völlig neue Version dieses Bandes, die auch denjenigen verblüfft, der das alte „Möbius-Band" kennt.

Zeige einen gewöhnlichen Streifen Packpapier vor, dann entleihe dir einen Armreifen, sofern du keinen bei dir hast – am besten aus Plast. Fädele ihn auf das Papierband, welches du daraufhin zusammenklebst. Es wird hoffentlich niemandem auffallen, daß du dabei ein Bandende dreimal (!) drehst. Nun kommt die Wunderschere ins Spiel, der Bandring wird der Länge nach aufgeschnitten. Und das Ergebnis? Man glaubt es kaum: Du erhältst einen einzigen großen Papier-Ring mit einem Knoten, und im Knoten hängt der Armreifen!

Eine sehr beliebte Sparte der Zauberkunst ist die Mikromagie. *So nennt man die Zaubervorführung am Tisch. Dabei sitzt der Vorführende meist an einer der Stirnseiten des Tisches, während seine Zuschauer drum herum Platz nehmen. Nun gibt es Mikrotricks mit Alltagsgegenständen, manchmal auch mit speziell gefertigten kleinen Zauberapparaten. Mikromagie wird von vielen Amateuren bevorzugt, weil sie an keine*

besonderen Räumlichkeiten gebunden ist und keine großen Vorbereitungen verlangt. Die Zuschauer können dabei endlich einmal Zauberkunst aus nächster Nähe erleben.

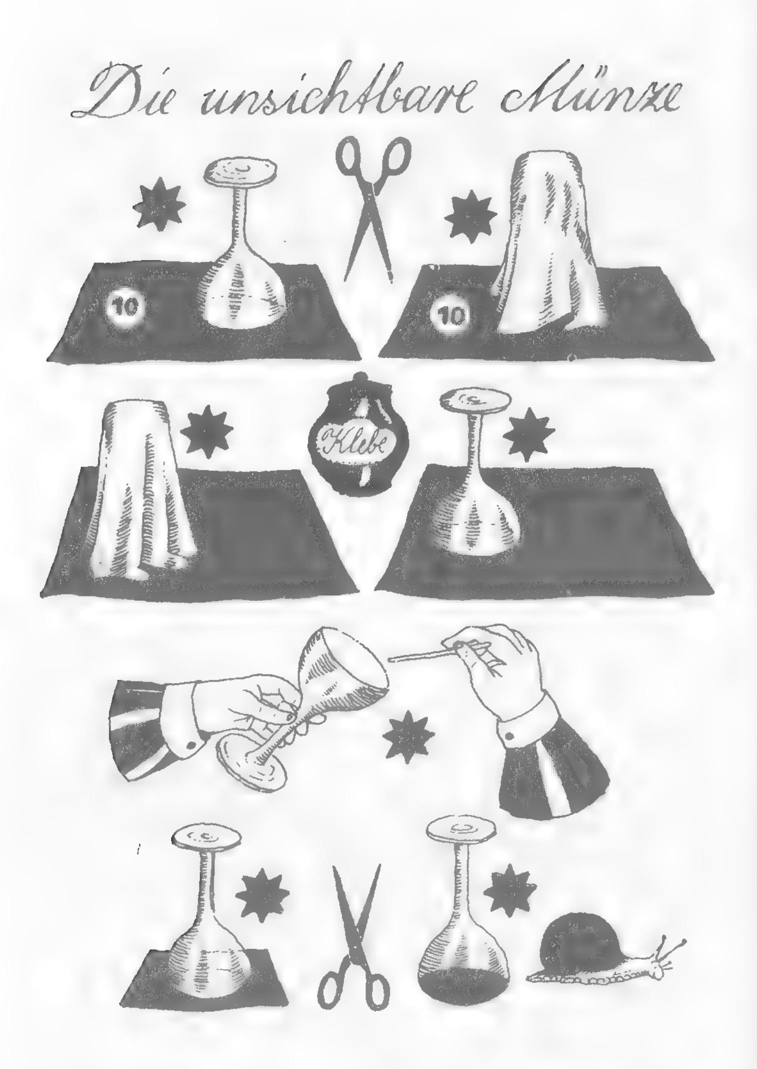
Gerade deshalb will auch die Mikromagie gut einstudiert sein! Wie ja überhaupt eine alte Faustregel besagt: Man muß jedes Kunststück so lange üben, bis man es fließend beherrscht. Wer vor einem großen Spiegel übt, kann am ehesten einschätzen, wann ein Trick für die Zuschauer perfekt, undurchschaubar ist. Man sollte sich auch vorher ein paar passende Begleitworte zurechtlegen. Ich kenne viele Vorführer, die sich ihren Vortrag regelrecht ausarbeiten und aufschreiben, und ich rate dir, notiere dir wenigstens ein paar Stichpunkte. Es gibt nichts Peinlicheres für einen Zauberer, als wenn er bei der Vorführung anfängt zu stammeln oder nüchtern erklärt, zum Beispiel: „... hier habe ich ein rotes Tuch, das stecke ich in dieses Glas ..." Solche Worte sind absolut überflüssig, weil sie nichts darüber hinaus bieten, was der Zuschauer ohnehin sieht.

Sicher macht es dir Spaß, Geschichten zu erfinden, wodurch deine Zauberei noch spannender, geheimnisvoller wird. Sie sollten aber immer mit der eigentlichen Trickhandlung in Verbindung stehen, ansonsten kannst du deiner Phantasie dabei freien Lauf lassen. Ein paar Anregungen dazu gebe ich dir bei den weiteren Trickbeschreibungen. Doch zunächst ein eindrucksvolles Mikrokunststück, zu dem ich gleich mal einen ausführlichen Begleittext mitliefere.

Die unsichtbare Münze

„Vor vielen Jahren lebte einmal ein Dieb, den man nur den Einbrecherkönig nannte. Bei seinen Raubzügen verschwand das Geld im Handumdrehen, lange Zeit wußte niemand wie! Von dem Detektiv, der ihn endlich zur Strecke brachte, habe ich das Geheimnis erfahren. Ich

Die unsichtbare Münze



bin nun auch in der Lage, alles Geld verschwinden zu lassen. Aber keine Angst, ich lasse es auch wieder erscheinen. Außerdem verwende ich mein eigenes Geld. Hier lege ich eine Münze hin, daneben seht ihr ein Weinglas (Abbildung 1). Auch der Einbrecherkönig benutzte stets

ein Weinglas, bei größeren Raubzügen eine Käseglocke oder eine Telefonkabine!

Das glitzernde Funkeln des Glases störte den Einbrecherkönig, deshalb deckte er stets ein Tuch über das Glas (Abbildung 2). Und dann stülpte er gierig das Glas über die Beute, so wie ich es jetzt mache (Abbildung 3). Hohnlachend nahm er das Tuch fort, das Geld war bereits verschwunden und in seine Tasche gewandert (Abbildung 4). Bitte, hier ist es angekommen.

Wenn ich jetzt der Dieb wäre, würde ich mit meiner Beute das Weite suchen. Da es aber mein eigenes Geld ist, hätte das sowieso keinen Sinn. Deshalb werde ich euch nun meine Erfindung vorführen, das Wiedererscheinen der Beute. Zunächst kommt das Geld wieder in die Tasche, dann das Tuch über das Glas. Meine Hände sind leer, ich sage nur Simsalabim, und schon ist das Geld wieder da!“

Für diesen Trick benötigst du eine schwarze Unterlage, am besten ein schwarzes Tuch (es genügt auch ein Stück schwarzes Papier oder schwarzer Karton in der Größe eines Schulheftes). Weiterhin brauchst du ein Weinglas, ein Taschentuch, zwei Zehnpfennigstücke, extra schwarzes Papier zum Präparieren des Weinglases, Klebstoff und eine Schere.

Folgende Vorbereitungen sind zu treffen. Lege dir das schwarze Papier bereit. Dann bestreichst du den Rand des Glases mit Klebstoff (Abbildung 5), das Glas stellst du umgestülpt auf das Papier (Abbildung 6). Wenn der Klebstoff getrocknet ist, schneidest du das überstehende Papier vom Glasrand sorgfältig ab. Die Öffnung des Glases ist nun mit schwarzem Papier verschlossen (Abbildung 7). Achte darauf, daß es keine Falten bildet und daß alle Rückstände des Klebstoffes vom Glas entfernt sind. Stecke einen der beiden Groschen in die Jacken- oder Hosentasche.

Vorführung: Während du die Geschichte vom Einbrecherkönig erzählst, breitest du zunächst die schwarze Unterlage auf dem Tisch aus. Dann holst du aus deinem Zauberkasten das mit dem Tuch verhüllte Glas hervor und stellst es auf die schwarze Unterlage. Jetzt erst kannst du das Tuch entfernen, das Glas sieht ganz unverfänglich aus.

Der weitere Gang der Vorführung ergibt sich aus dem Vortrag. Lege also den zweiten Groschen auf die schwarze Unterlage neben das Glas, bedecke das Glas wieder mit dem Tuch, wobei du es auf den Groschen stellst. Wenn das Tuch abgenommen wird, scheint der Groschen verschwunden zu sein. Aus der Tasche holst du den anderen Groschen hervor und behauptest, daß das der verschwundene sei. Du steckst ihn wieder ein, deckst das Tuch über das Glas und sagst dein „Simsalabim“. Sobald du das Glas zur Seite rückst, ist das Geldstück wieder erschienen.

Beachte, das Glas darf nur unbedeckt sein, wenn es auf der schwarzen Unterlage steht, weil ja sonst die heimliche Präparation des Glases – der Trick! – für den Zuschauer offensichtlich ist!

Verdrehte Hölzer

Gleich noch einen Mikrotrick. Zur Vorführung kannst du zwei Zündhölzer verwenden, ich empfehle dir aber die Anfertigung zweier spezieller Hölzchen. Dazu schneidest du dir aus einem alten Bleistift zwei Hölzer in Zündholzlänge, streichst sie weiß an und jeweils ein Ende rot, ähnlich einem Zündholzkopf. Diese Hölzer stellst du als magische Stäbchen vor, deine Zuschauer werden das Geheimnis dann in den Hölzern suchen und natürlich nichts entdecken!

Gib einem deiner Mitspieler die beiden Hölzer, dann zeigst du zunächst einmal deine Hände leer vor. Nun balle beide Hände zur Faust und lege sie so nebeneinander auf den Tisch, daß die Daumen nach oben zeigen. Dein Mitspieler muß nun ein Hölzchen mit dem Kopf nach unten in die linke Faust stecken, das andere in die rechte, aber mit dem Kopf nach oben. Die Hölzchen dürfen dabei nicht mehr zu sehen sein. Nun kann der eigentliche Zauber beginnen.

Beide Hände liegen auf dem Tisch, die Fingerknöchel zeigen nach oben, die Daumen sind einander zugekehrt. Murmele einen Zauberspruch, dann bringe beide Fäuste in kreisende Bewegungen und sage nochmals einen Zauberspruch. Darauf legst du beide Fäuste wieder auf den Tisch, diesmal mit der Handflächen-Seite nach oben, die Daumen zeigen nach außen. Sage den dritten Zauberspruch, dann öffne die Hände. Beide Hölzchen liegen nun mit dem Kopf in gleicher Richtung, obwohl sie vom Zuschauer verschieden hineingegeben wurden.

Das Ganze geht völlig von selbst, du brauchst nur das zu tun, was beschrieben wurde. Aber spiele den Vorgang schön geheimnisvoll aus.

Eine etwas aus dem Rahmen fallende Sparte der Zauberkunst ist die Entfesselungskunst. *Man sieht sie heute nur noch selten. Der größte Entfesselungskünstler aller Zeiten war unbestritten Harry Houdini. Zu Anfang unseres Jahrhunderts erregte er mit seinen unglaublichen Befreiungen größtes Aufsehen. Er ließ sich in Amerika in gefesseltem Zustand an eine Fahnenstange binden und aus dem zehnten Stockwerk eines Wolkenkratzers über die Straße hängen, er ließ sich in Berlin von der Polizei vorschriftsmäßig mit Hand- und Fußschellen fesseln und in die winterkalte Spree werfen, er ließ sich in Holz- und Glaskisten einsperren, sogar in Gefängniszellen – immer gelang ihm die Befreiung!*

Was ich gerade über Houdini erzählt habe, kannst du in den Vortrag für den nachfolgenden Trick einbauen. Diesmal gebe ich nur ganz kurze Hinweise.

Houdinis großer Ausbruch

Der Zauberer erzählt von den magischen Befreiungen des großen Entfesselungskünstlers Harry Houdini, unter anderem die Geschichte, wie er aus der Todeszelle eines Zuchthauses entkam. Dazu zeigt er ein kuvertartig zusammengefaltetes Stück Papier vor und bezeichnet es als die hohe Mauer, die die Strafvollzugsanstalt umgibt. Er faltet das Papier auseinander und bringt daraus ein zweites Kuvert zum Vorschein, das eigentliche Zuchthaus. Auch dieses wird entfaltet, man sieht ein drittes Papier, das als Zelle bezeichnet wird. Dort hinein kommt nun der Ausbrecherkönig. Das kann eine Spielmarke sein, eine Münze oder ein kleines Bild eines Mannes, der als „Houdini" vorgestellt wird. Die Umschläge werden nacheinander zusammengefaltet, so daß zuletzt wieder nur ein Paket zu sehen ist.

Der Zauberer schaut auf seine Uhr, genau fünf Sekunden wartet er, denn soviel Zeit braucht Houdini für seinen großen Ausbruch. Dann werden die drei Kuverts wieder geöffnet, das innere ist tatsächlich leer!

Für die Darbietung dieses Zaubertricks mußt du die drei zusammenfaltbaren Kuverts folgendermaßen vorbereiten. Das größte Kuvert sollte etwa 25 cm, das mittlere 20 cm und das kleinste 15 cm im Quadrat betragen. Im Ganzen braucht man dafür fünf (!) Bogen Papier: für das große Kuvert einen und für die anderen beiden jeweils zwei. Jedes Blatt wird einzeln gefaltet, wie es die Abbildungen zeigen. Das obere Drittel ist nach unten zu klappen, das untere Drittel nach oben, dann rechtes Drittel nach links und zuletzt linkes Drittel nach rechts. So erhältst du zunächst ein großes, zwei mittlere und zwei kleine Kuverts. Dann werden die beiden mittlerer Größe Rücken an Rücken aneinandergeklebt, so daß ein Doppelkuvert entsteht. Stecke in jede Kuvertseite eines der kleineren Kuverts und das gefüllte mittlere schließlich in das große.

Vorführung: Lege das große Kuvert auf den Tisch und falte es auseinander. Man sieht das mittlere. Laß es auf seinem Platz liegen und falte es ebenfalls auseinander, so daß das kleinste zum Vorschein kommt. Dieses kannst du abnehmen und auffalten. Dort hinein kommt „Houdini", also zum Beispiel ein Geldstück. Das Papier wird um die Münze herum zusammengefaltet und dann in die Mitte des zweiten Papiers gelegt. Auch dieses faltest du, dabei schiebst du es nach oben, so daß es auf dem mittleren oberen Teil des großen Kuverts zu liegen kommt. Wenn du dieses zusammenfaltest, beginnst du wie immer mit dem oberen Drittel und klappst es nach unten. Dadurch wird das mittlere Kuvert automatisch gewendet. Beim späteren Öffnen wird also die Kehrseite des Doppelkuverts präsentiert, und heraus kommt das leere kleine Kuvert: „Houdini" ist verschwunden.

Zu diesem Trick noch ein paar Anmerkungen!

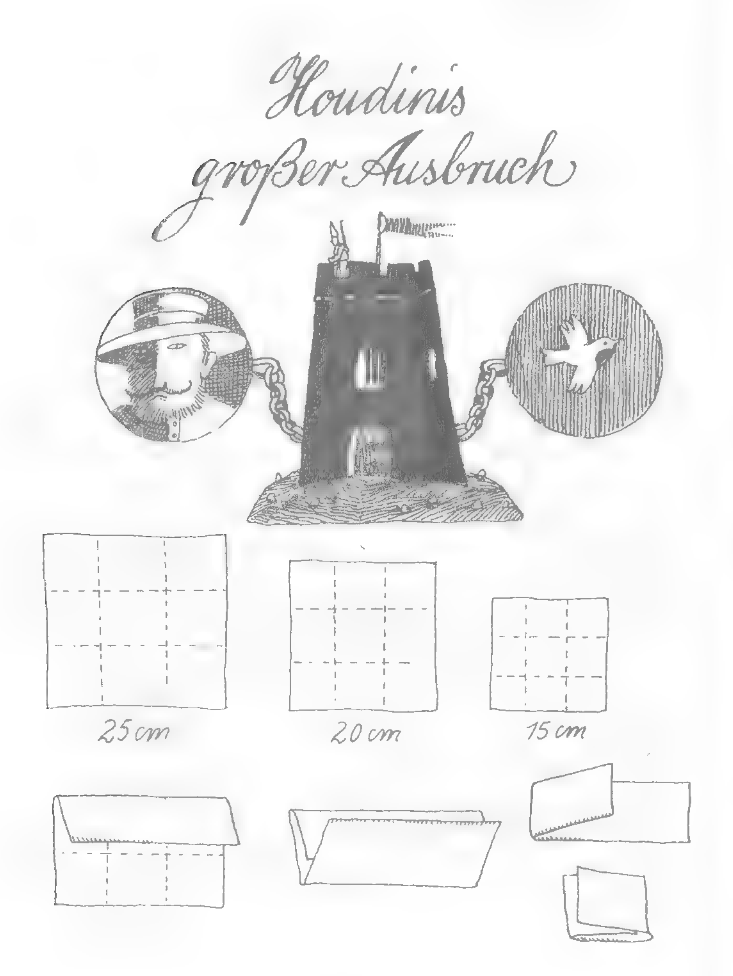
Vielleicht hast du es schon selbst bemerkt, daß das „Houdini"-Kunststück dem vorherigen, „Die unsichtbare Münze", vom Effekt her ähnelt. Du solltest deshalb diese beiden Tricks nie zusammen in einem Programm vorführen!

Die Innenseiten der Kuverts kannst du effektvoll gestalten. Male auf das große eine Gefängnismauer, auf das mittlere ein großes verschlossenes Tor und auf das kleine ein vergittertes Fenster. Natürlich mußt du Tor und Fenster zweimal zeichnen.

Ob der verschwundene „Houdini" wiedererscheinen soll oder nicht, überlasse ich ganz dir. Willst du den aus-

gebrochenen „Houdini“ vorzeigen, brauchst du ein zweites Bild oder Geldstück, das du in der Tasche verwahrst oder vor der Vorstellung unter die Tischdecke legst.

Vielleicht möchtest du ihn auch wieder ins Gefängnis zurückzaubern? – Aber darüber mach dir bitte selbst Gedanken.



Die Sparten der Zauberkunst

Ein Zauberer, der sein Handwerk versteht, sollte sich auch in der Zaubertheorie auskennen. Die 9 Grundeffekte kennst du bereits, und wie steht es mit den Sparten der Zauberkunst? Die folgende Übersicht nennt dir noch einmal die wichtigsten.

1. Bühnenmagie

   Sie ist diejenige Zauberkunst, wie wir sie im Varieté, Zirkus oder Kabarett zu sehen bekommen. Sie wird von Zauberern drei verschiedener Stilrichtungen dargeboten.

   Der Illusionist *führt Großtäuschungen mit Tieren und Menschen vor. Drei berühmte Vertreter sind Zaubermeister Kaßner, der seinen Elefanten Toto verschwinden ließ, Großmagier Kalanag, der Frauen zersägte und schweben ließ, sowie der sowjetische Illusionist Kio, der in der Zirkusmanege eine Frau in einen Löwen verwandelte.*

   Der Manipulator *präsentiert die Magie der Fingerfertigkeit, wie zum Beispiel Cortini, der ununterbrochen Münzen aus der Luft holte und deshalb der „Mann mit den hunderttausend Talern“ genannt wurde. Nicht weniger bestaunt wurde Fred Kaps, wie er Spielkarten erscheinen, verschwinden und wandern ließ. Übrigens gelang es ihm, auf internationalen Wettbewerben dreimal „Weltmeister der Magie“ zu werden.*

   Der sprechende Zauberer *würzt seine Vorführungen mit einem heiteren Vortrag. Zwei Magier des vergangenen Jahrhunderts beherrschten diese Stilrichtung meisterhaft, Bellachini und Bartholomeo Bosco. Von letzterem wird im nächsten Kapitel noch die Rede sein.*

2. Partyzauberei

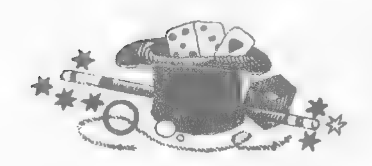
   Diese ehemals als „Salonmagie“ bezeichnete Zaubersparte ist eine etwas verkleinerte Form der Bühnenmagie. Sie wird heute meist von Amateuren im Familien- und Bekanntenkreis betrieben. Der bedeutendste aller „Salon“-Zauberer war wohl der Wiener Johann Nepomuk Hof-

zinser. Auf ihn komme ich im Kapitel „Kartenkunst“ noch zurück.

3. Mikromagie
   Wir können diese Sparte auch die „Kunst der kleinen Dinge“ nennen. Sie wird meist am Tisch sitzend einem ganz kleinen Publikum von etwa 5 bis 10 Personen dargeboten. Viele der großen Berufskünstler betreiben die Mikromagie als ihr Hobby.

Zwei weitere Hauptsparten der Magie, die Mentalmagie *und die* Kartenkunst, *lernen wir in den Kapiteln 5 und 6 näher kennen.*

4. Kapitel



Etwas mehr Basteltalent ist gefragt

Obwohl ich an anderer Stelle schon sagte, daß ich Tricks mit speziellen Zaubergeräten nicht beschreiben werde, möchte ich dir nun doch einige magische Kunststücke mit richtigen Zauberapparaten empfehlen. Solche Geräte müssen nicht gleich mit großen Geldausgaben verbunden sein. Im Gegenteil, bei etwas Geschick im Umgang mit Pappe, Papier, Leim und Sperrholz kannst du sie selbst anfertigen.

Es gibt aber auch spezielle Geschäfte für Zauber- und Scherzartikel. Dort kann man neben besonderen „magischen“ Hilfsmitteln Apparate als regelrecht „fertige“ Tricks kaufen. Zu den bekanntesten Fachhändlern gehörte vor dem zweiten Weltkrieg F. W. Conradi-Horster, sein Zauber-Laden war in der Berliner Friedrichstraße. Sein Gewerbe begann er jedoch als Zauberkünstler, ehe er sich später ausschließlich dem Bau und Vertrieb von Zaubergeräten und Fachbüchern widmete.

Dem Zauberkünstler Conradi passierte einmal folgendes: Conradi besaß einen Papagei, der zu Beginn jeder Vorführung aus einer leeren Schachtel erschien und dann während der Darbietung brav auf seiner Stange saß. Nach jedem Trick rief dieser, zum Gaudium des Publikums: „Das war ein feines Kunststück – bin gespannt, was jetzt noch kommt!“

Eines Tages dachte sich Conradi einen neuen, zur Eröffnung seines Zauberprogramms sehr wirksamen Trick aus: Seine Handschuhe sollten in einem Blitz verschwinden. Dazu präparierte er diese mit einer speziellen chemischen Lösung,

die deren blitzartige Verbrennung bewirken sollte. Die Handschuhe hängte er an den Ofen zum Trocknen, sein Papagei saß daneben und schaute zu. Plötzlich gab es einen Knall, und ein gewaltiger Blitz zuckte auf: Die Handschuhe waren weg, mit ihnen allerdings auch der schöne Schnurrbart des Künstlers. Und auf dem Fensterkreuz saß der Papagei mit versengtem Federkleid wie eine gerupfte Gans, unverdrossen plappernd: „Das war ein feines Kunststück – bin gespannt, was jetzt noch kommt!"

Doch kehren wir noch weiter zurück in die Vergangenheit. Die große Blütezeit der Zauberapparate war das 19. Jahrhundert. Da gab es geradezu „Wunderwerke" der Feinmechanik, bei denen auf Knopfdruck die Zauberei ganz von selbst stattfand. Robert-Houdin, der große französische Zauberer, war von Beruf eigentlich Uhrmacher. Er baute für sein Zaubertheater sogenannte „Androiden". Darunter verstand man damals Automaten, bei denen Nachbildungen von Menschen und Tieren mit Hilfe mechanisch gesteuerter Technik Wunder-Leistungen vollführten. Ein Knopfdruck genügte, und schon konnten sie schreiben, rechnen, auf dem Klavier oder der Flöte ein Lied spielen.

Auch wir erfreuen uns heute noch an diesen raffinierten Spielereien, wenn wir beispielsweise ein Orchestrion in einem Museum vorgeführt bekommen, aber als Wunder würden wir sie kaum bestaunen. Längst ist der hohe Stand der Technik mehr oder weniger in unseren Alltag eingekehrt. Auch das Wissen um die Technik hat erheblich zugenommen. So glaubt wohl kaum einer an technische Wunder bei einer Farbfernsehübertragung, bei einem Flug in den Weltraum, bei den Leistungen eines Taschencomputers oder einer vollautomatischen Waschmaschine. Dennoch, als Zauberer wirst du dein Publikum in jedem Fall zum Staunen bringen wollen, auch wenn wirklich Technik im Spiele ist. Nur darf sie nicht zu erkennen sein.

Schon mit Alltagsgegenständen – zum Beispiel Münzen, Karten, Bällen – kannst du Wundereffekte erzielen. Als technische Hilfsmittel eignen sich dafür so einfache Geräte – deren Innenleben aber nicht zu erkennen ist – wie ein großer Würfel, ein gewöhnliches Kästchen oder eine unscheinbare Röhre. Mit „unscheinbar" meine ich nicht, daß es eine schmucklose Pappröhre sein muß. Sie kann sehr dekorativ mit Buntpapier beklebt oder farbig lackiert sein, ohne daß sie wie ein komplizierter Apparat wirken sollte.

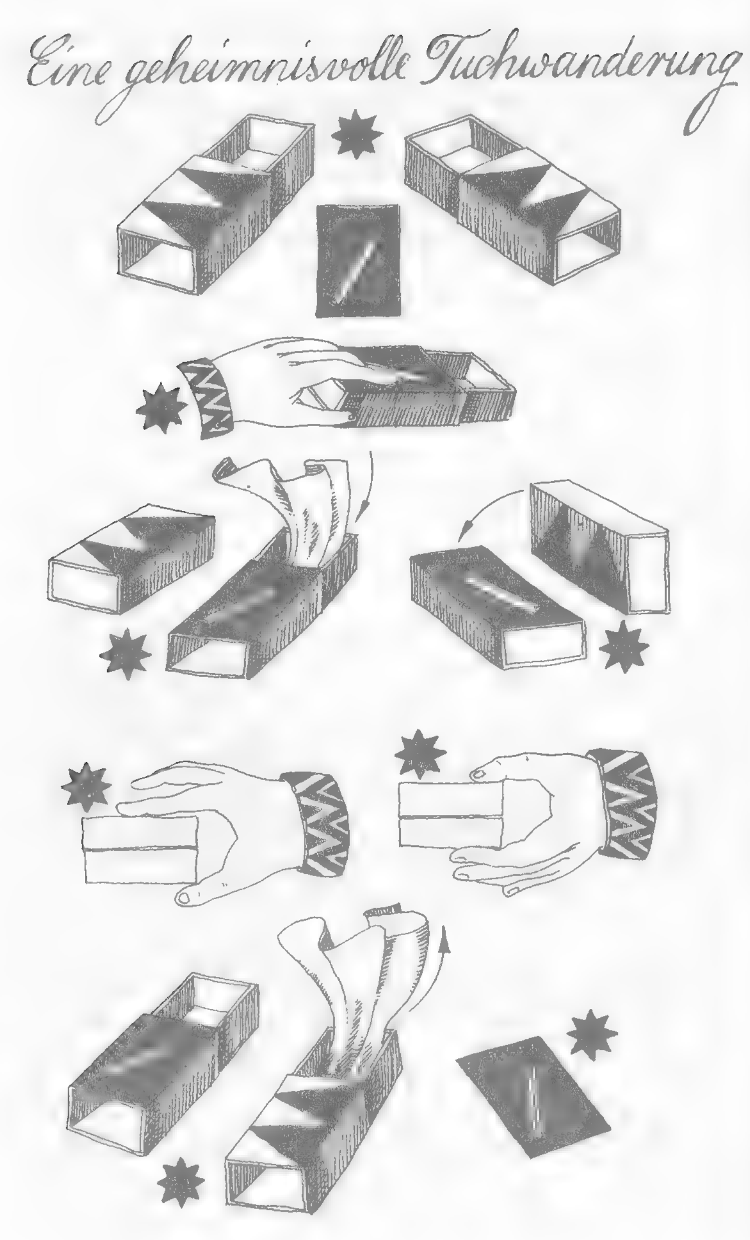
Beginnen wir mit einer einfachen, doch sehr raffinierten Bastelei. Keiner der Zuschauer wird ahnen, daß hier ein präpariertes Zaubertrick-Gerät im Spiele ist.

Eine geheimnisvolle Tuchwanderung

Der Zauberer stopft ein Tüchlein in eine leere Zündholzschachtel, die ein gelb-rotes Etikett trägt. Eine andere Schachtel mit einem blauen Etikett zeigt er leer. Dann legt er beide Schachteln aufeinander und dreht sie mehrmals hin und her. Werden sie wieder geöffnet, so ist das Tüchlein gewandert, es kommt nämlich aus der Schachtel mit dem blauen Etikett zum Vorschein, die mit dem gelb-roten ist leer!

Benötigt werden nicht zwei, sondern insgesamt vier Zündholzschachteln – zwei mit gelb-rotem Etikett, zwei mit blauem Etikett, außerdem ein kleines feingewebtes Tuch. Worin besteht nun die Bastelei? Schneide von den beiden gelb-roten das Etikett ab, also jeweils die Oberseite der Schachtel. Diese klebst du mit den Rückseiten zusammen, so daß du für die zwei blau-etikettierten Schachteln eine Extra-Oberseite erhältst, die auf beiden Seiten ein gelb-rotes Etikett zeigt (Abbildung 1). Das doppelseitige Etikett legst du nun auf eine der blauen Schachteln, so daß es aussieht, als hätte sie ein gelb-rotes Etikett.

Eine geheimnisvolle Tuchwanderung



Vorführung: Nimm die Schachtel mit dem gelb-roten Etikett auf. Da dieses lose aufliegt, mußt du es achtsam mit dem Zeigefinger festhalten, damit es nicht verrutscht (Abbildung 2). Ziehe die Lade heraus, zeige die Schachtel leer, dann steckst du das Tuch hinein und schließt die Schachtel. Lege sie vorsichtig auf den Tisch, damit sich das Hilfsmittel nicht verschiebt (Abbildung 3).

Nun zeige die andere Schachtel leer und lege sie mit dem Etikett nach unten auf die andere Schachtel (Abbildung 4). Beide Schachteln nimmst du zusammen auf (Abbildung 5) und drehst sie mehrmals herum. Dabei murmelst du einen Zauberspruch. Wenn beim Aufnehmen der Schachteln dein Zeigefinger oben lag, dann mußt du sie jetzt so absetzen, daß der Daumen oben ist (Abbildung 6).

Hebe die obere Schachtel vorsichtig ab, das Extra-Etikett bleibt auf der unteren Schachtel liegen! Die obere, sie ist jetzt blau, stellst du vorerst beiseite. Die andere nimmst du auf, öffnest sie und zeigst sie leer. Dabei hält dein Zeigefinger stets das lose Etikett fest. Die andere Schachtel kannst du einem Zuschauer hinwerfen, er darf sie öffnen und das Tuch herausziehen (Abbildung 7).

Du kannst dir die Vorführung noch etwas erleichtern, indem du an den vier Ecken des Extra-Etikettes auf einer Seite kleine Klebepünktchen anbringst (Abbildung 8). Es genügt ein winziges Stückchen Plastilin oder etwas abgeschabte Klebmasse von einem Heftpflaster. Die Klebseite zeigt zu Anfang nach oben. Wenn du beide Schachteln zusammenlegst, wird das Hilfsmittel von selbst auf der anderen Schachtel kleben bleiben!

Die magischen Korken

Dieses ausgeklügelte, schon recht anspruchsvolle Kunststück besteht aus zwei Tricks, einer beruht auf reiner Fingerfertigkeit, der andere auf einem speziell gebastelten Apparat.

Der Zauberkünstler zeigt vier kleine Korken, drei legt er langsam in seine linke Hand, einen steckt er in die Hosentasche. Er lächelt geheimnisvoll, spitzt seinen Mund und bläst auf die linke Hand. Öffnet er diese, so sieht man alle vier Korken wieder vereint. Noch einmal legt er drei Korken in seine linke, die er schließt. Bis jetzt ist noch nichts Besonderes passiert. Nun nimmt er den vierten Korken, zeigt ihn lächelnd vor und steckt ihn in die Tasche. Mit der anderen Hand hat er nichts gemacht, er hält sie bewegungslos recht weit vom Körper ab. Trotzdem liegen wieder vier Korken drin! Ein Zuschauer behauptet: „Aus dem Ärmel geholt!" Das kann den Zauberer nicht erschüttern, sorgfältig krempelt er seine Ärmel hoch und macht das Ganze noch einmal.

Doch es geht noch weiter, der Hexenmeister fängt an zu sprechen: „Erlaubt mir, daß ich euch das Kunststück erkläre. Es ist ganz einfach. Was hier so aussieht wie kleine Korken, ist in Wirklichkeit eine bisher unbekannte Sorte von Riesenbakterien. Sobald ich dagegenblase, kommt durch meinen Atem Luft, Wärme und Feuchtigkeit an die Bakterien, und sie vermehren sich. Damit ihr es genau sehen könnt, führe ich es noch einmal in größerem Maßstab durch. Nehmen wir diese Büchse – ihr seht, es ist nichts drin – und geben unsere vier Bakterien hinein. Bevor ich den Deckel daraufsetze, hauche ich noch einmal hinein. Schon beginnt die Vermehrung. Lasset uns nachschauen!"

Wird die Büchse geöffnet, so sieht man acht Korken darin, die „Bakterien" haben sich also verdoppelt. Doch

da spricht der Zauberer schon weiter: „Nun werdet ihr fragen, was ich wohl mache, wenn die Anzahl der Bakterien immer größer wird? Ganz einfach, ich nehme ihnen ihre Lebensbedingungen, sie sterben ab und trocknen ein. Auch das möchte ich euch zeigen. Ich brauche nur die Büchse wieder zu schließen, ohne hineinzublasen. Den Bakterien fehlt also Wärme, Luft und Feuchtigkeit, sie beginnen abzusterben. Warten wir noch einen Moment, dann öffnen wir, und ihr könnt sehen, daß inzwischen schon vier verschwunden sind und sie nicht die geringste Spur hinterlassen haben!"

Ich glaube, mit diesem Kunststück wirst du selbst ein mit großer Bühnenmagie verwöhntes Publikum zum Staunen bringen. Beginnen wir mit dem ersten Teil dieser Zauberei.

Du benötigst dazu fünf kleine Korken, du kannst dir auch Holzrollen herstellen, indem du ein Rundholz entsprechend zersägst. Ebenso läßt sich der Trick mit kleinen Spielwürfeln vorführen, dann mußt du nur den Vortrag sinngemäß ändern. Alles andere ist Fingerfertigkeit. Setze dich beim Üben vor einen großen Spiegel, dann kannst du dich gut kontrollieren, und gehe schrittweise vor.

Vier Korken liegen offen auf dem Tisch, den fünften dürfen die Zuschauer nie zu sehen bekommen, sie dürfen nicht einmal ahnen, daß ein fünfter existiert. Er wird in der rechten Hand verborgen gehalten, *palmiert*, sagen die Zauberer. Am leichtesten ist es, wenn du ihn mit den beiden mittleren Fingern festklemmst (siehe Abbildung). Von außen muß die Hand ganz natürlich wirken. Jetzt nimmst du einen Korken nach dem anderen und legst ihn in die linke Hand, die du jedesmal sofort wieder schließt. Beim dritten Mal läßt du den palmierten Korken ebenfalls mit hineinfallen. Das muß fix gehen und darf von keinem bemerkt werden. Nun nimmst du den letzten

Korken auf, wobei du deine rechte Hand ganz unauffällig leer zeigen kannst, und steckst ihn in die Tasche. Dort wird er sofort wieder mit Mittel- und Ringfinger festgeklemmt. Wenn die Hand aus der Tasche kommt, hat sie also den Korken bereits wieder palmiert. Öffnest du die linke, so liegen wieder vier Korken darin. Das Kunststück darf sofort wiederholt werden, aber bitte nicht mehr als dreimal. Wie du dabei den Effekt steigern kannst, habe ich bereits angedeutet (Hand weit vom Körper halten, Ärmel aufkrempeln).

Von allen bisher beschriebenen verlangt dieses Kunststück am meisten Fingerfertigkeit. Je sorgfältiger du es einübst, desto mehr Freude wird du später an der Vorführung haben. Du kannst diesen Trick dann sogar aus dem Stegreif und mit ganz unterschiedlichen kleinen Gegenständen wie Münzen, Fingerhüten, Streichholzstückchen, Zuckerstückchen – was du gerade zur Hand hast – darbieten.

Doch nun zum zweiten Teil. Dazu mußt du dir eine runde Schachtel basteln, die aus einem Mittelteil und zwei Deckeln besteht. Dafür kannst du das Mittelstück einer Keksbüchse verwenden, oder du fertigst auch dieses selbst an. Orientiere dich dabei an den Abbildungen. Das Mittelteil wird aus Pappe gefertigt, indem du diese über einen runden Gegenstand – eine Flasche – rollst und gleichzeitig in mehreren Schichten übereinander festleimst. Eine umwickelte Schnur hält alles so lange zusammen, bis es richtig trocken ist. Um dieses Mittelstück herum werden die Ringe für die Deckel geklebt. Vorher sind jeweils an einer Seite dieser Ringe Zacken einzuschneiden und umzubiegen, damit du die Deckplatten aufleimen kannst. Zuletzt wird alles mit buntem Papier beklebt. Du merkst sicher schon, worauf es ankommt: Die Büchse läßt sich von beiden Seiten öffnen! Du brauchst sie nur herumzudrehen, schon ist das, was vorher Boden



war, zum Deckel geworden. Außerdem benötigst du nun insgesamt acht (!) Korken oder Röllchen. Vier davon klebst du innen auf dem Boden des einen Deckels an.

Vorführung: Die Büchse steht verschlossen auf dem Tisch, die angeklebten Korken müssen sich im oberen Deckel befinden. Diesen hebst du ab und stellst ihn ganz zwanglos auf den Tisch, niemand wird die Korken bemerken. Nimm die Büchse auf und zeige das Innere deutlich leer. Jetzt wirfst du die vier Korken hinein und stülpst

den Deckel wieder auf. Mit der rechten Hand ergreife nun die Büchse, der Daumen liegt oben, der Zeigefinger unten, und schüttele sie. Dabei drehst du sie heimlich um, so daß jetzt der Zeigefinger nach oben kommt. Wenn du sie dann wieder öffnest und hineinsehen läßt, sind acht Korken zu sehen. Sie haben sich also verdoppelt. Durch nochmaliges Schütteln verschwinden auf dieselbe Art wieder vier von den Korken.

Boscos Zauberwürfel

Bartholomeo Bosco war einer der ganz großen Zauberer des vergangenen Jahrhunderts. Von Geburt Italiener, zog er zaubernd durch ganz Europa und wurde zuletzt in Dresden ansässig, wo heute noch seine Grabstätte existiert. Boscos Paradestück war das Becherspiel, ein Kunststück, bei dem er drei Kugeln unter drei Bechern hin- und herwandern ließ. Niemand hat diesen einfachen Trick so vollendet geschickt vorgeführt wie er.

Von Bosco erzählt man sich folgende hübsche Geschichte: Einmal begegnete ihm in Paris der Komponist Franz Liszt, der gerade als Klaviervirtuose stürmisch gefeiert wurde. Liszt klopfte ihm gönnerhaft auf die Schulter und meinte herablassend: „Na, Herr Zauberer, ich habe Ihre Stückchen gesehen. Ganz nett. Aber – unter uns gesagt – das ist doch alles nur Fingerfertigkeit, nicht wahr?“ – „Aber gewiß, Maestro“, erwiderte Bosco schlagfertig und machte dabei die Bewegung des Klavierspielens, „genau wie bei Ihnen, alles nur Fingerfertigkeit!“

Ob unser „Zauberwürfel“-Trick wirklich etwas mit Bosco zu tun hat, wissen wir nicht, er ist jedenfalls unter diesem Namen bekannt geworden. Doch befassen wir uns mit der Vorführung selbst.

Der Zauberer zeigt einen großen massiven Würfel vor,

außerdem eine Hülse, die genau über den Würfel paßt, einen leeren Hut und einen Teller. Dazu erklärt er:

„Dieser Würfel stammt aus dem Nachlaß des berühmten Zauberkünstlers Bartholomeo Bosco. Der Meister ist lange tot, aber der Würfel hat seine Wunderkraft behalten. Den Beweis dafür werde ich sofort erbringen. Dazu benötige ich zunächst einen Hut, der im Moment noch ganz leer ist, wie ihr sehen könnt. Hoffentlich paßt der Würfel überhaupt in den Hut hinein? Ja, sehr bequem sogar. Nun wollen wir die Wunderkraft des Würfels auf die Probe stellen. Schaut her! Der Hut wird mit dem Teller bedeckt, den Würfel stellen wir obendrauf. Er soll verschwinden, paßt genau auf, bei drei passiert es: Eins – zwei – drei! (Der Vorführende stülpt bei drei einfach die Hülse über den Würfel.) Und wie ihr seht, ist der Würfel verschwunden! – Was meint ihr, das wäre keine Zauberei? – Zugegeben, es sollte auch nur ein Scherz sein, die richtige Zauberei folgt erst. Ich berühre die Hülse nur mit meinem Zauberstab und sage den Spruch: Hokuspokus Fidibus – der Würfel jetzt verschwinden muß! Und seht selbst, die Hülse ist tatsächlich leer, der Würfel ist verschwunden. – Aber wir wissen alle, daß auf der Welt nichts verlorengehen kann, auch Boscos Zauberwürfel nicht. Hier im Hut ist er bereits wieder angekommen! Es ist eben ein wirklicher Zauberwürfel.“

Wenn du dieses beeindruckende Kunststück in dein Zauberprogramm aufnehmen willst, sind zuvor einige Bastelarbeiten nötig. Ausgangspunkt ist der Würfel. Am besten eignet sich ein massiver Holzwürfel, auf etwa 8 cm Kantenlänge zugeschnitten. Falls du dir einen Würfel aus Pappe zusammenleimen möchtest, müßtest du allerdings einen Holzklotz hineinkleben, damit der Würfel die nötige Schwere bekommt. Mit einem zu leichten läßt sich hierbei nicht so gut zaubern. Den Würfel lackiere schwarz oder beklebe ihn mit schwarzem Papier. Aus wei-

Boscos Zauberwürfel



ßem Papier schneidest du runde Scheiben in Größe eines Pfennigs, die du als Würfelaugen wie bei einem Spielwürfel aufklebst.

Nun stellst du aus dünner Pappe eine Würfelhülse her. Zeichne zunächst fünf zusammenhängende Quadrate auf, deren Kantenlänge 2 mm länger als die des Würfels ist. Die Linien des mittleren Quadrats ritzt du leicht ein, dann legst du das ausgeschnittene Stück auf den Würfel und klappst die vier Seiten-Quadratflächen nach unten. Die Hülse wird ebenfalls mit schwarzem Papier umklebt, so daß die abwärtsführenden Kanten fest verbunden sind. Innen ist die Hülse schwarz zu streichen und außen ebenfalls mit weißen Punkten zu bekleben.

Über diese Würfelhülse gehört noch ein weiteres Futteral. Es entsteht auf die gleiche Weise, wobei aber die Kanten um 2 mm länger als bei der Würfelhülse sind. Das

Futteral wird innen gleichfalls schwarz gestrichen, außen dagegen mit farbigem Papier beklebt. Alle Bastelarbeiten müssen sorgfältig ausgeführt sein. Die Hülsen sollen zwar eng über den Würfel passen, jedoch nicht klemmen.

Zur Vorführung benötigst du außerdem einen Hut. Schön wäre ein Zylinderhut, aber mit einem anderen läßt es sich ebensogut zaubern. Außerdem brauchst du einen Teller oder ein Tablett.

Vorführung: Wenn du den Würfel vorzeigst, steckt er bereits in der Würfelhülse, und zwar so, daß sich die Augen von Hülse und Würfel decken. Klopfe mit ihm gegen den Tisch, um zu beweisen, daß er massiv ist. Nun zeige den Hut leer. Bei deiner Frage: „Paßt er überhaupt in den Hut hinein?“ stellst du den Würfel für einen Moment in den Hut. Dabei zeigt die Öffnung der Würfelhülse nach unten. Beim Herausnehmen bleibt der Würfel im Hut, die Hülse kommt auf den Tisch. Neige sie dabei etwas nach vorn, damit niemand die offene Unterseite sehen kann. Der Hut wird mit dem Teller abgedeckt, die Würfelhülse daraufgestellt und mit dem Futteral bedeckt.

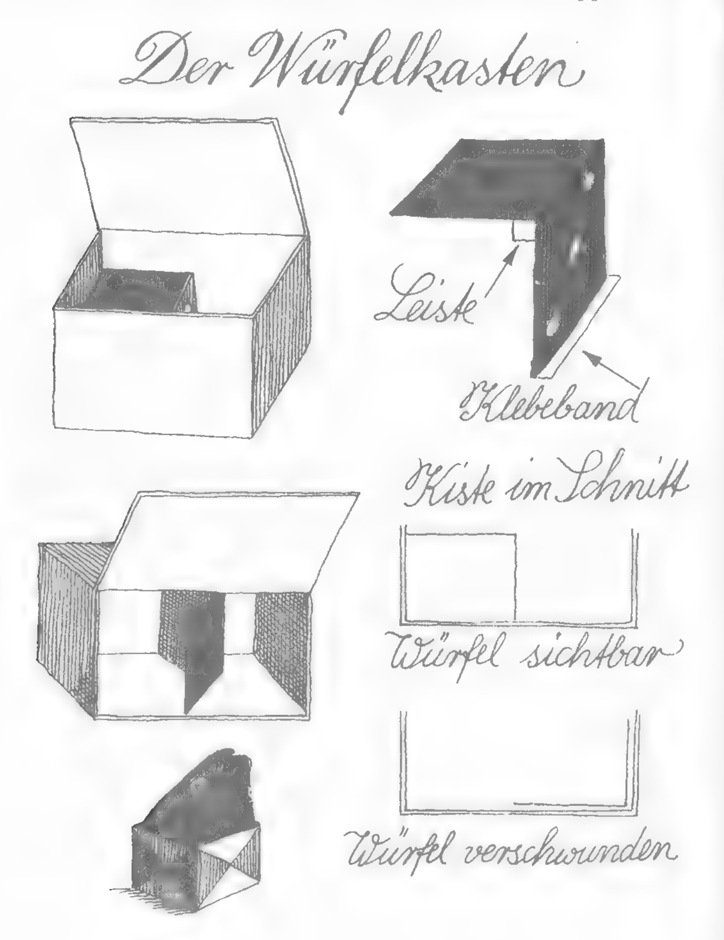
Sobald du den Zauberspruch gesagt hast, hebe die äußere Hülse an. Dabei drücke sie etwas zusammen, wodurch sich die Würfelhülse festklemmt und mit hochgehoben wird, der Würfel scheint verschwunden zu sein. Du kannst sogar in das Futteral hineinsehen lassen, da beide Hülsen innen schwarz gestrichen sind, ist nichts zu bemerken. Nun nimm den Teller ab, dreh den Hut um und laß den Würfel auf den Teller fallen.

Der Würfelkasten

Wenn dir die Bastelei Spaß gemacht hat, kannst du noch ein Gerät bauen, in dem ein Würfel erscheint und wieder verschwindet. Die Vorführung von „Boscos Zauberwür-

fel“ läßt sich also um einen weiteren Trick noch steigern: Ist der Würfel unter dem Futteral verschwunden, dann kannst du ihn in einem vorher leer gezeigten Kasten erscheinen lassen. Anschließend verschwindet er daraus wieder, um im Hut zu erscheinen.

Der Kasten ist passend zu dem verwendeten Würfel zu bauen, in unserem Beispiel: 16 cm lang, 8 cm breit und 12 cm hoch. Dort hinein wird eine Würfelattrappe mon-



tiert, die nur aus zwei Seiten besteht. Dazu verwendest du ein Stück Pappe von 16 cm Länge und 8 cm Breite, ritzt es in der Mitte leicht an und biegst es zu einem rechten Winkel. In die Biegekante hinein klebst du zur Verfestigung eine Holzleiste. Die beiden Außenseiten werden wiederum schwarz beklebt und mit Würfelaugen versehen, die Innenseite muß die gleiche Farbe haben wie der Innenraum des Kastens, möglichst nicht schwarz! Mit einem Stückchen klebenden Leinenband (Lenkerband, Leukoplast) befestige die Würfelattrappe auf dem Boden, wie es die Abbildungen zeigen.

Bei der Vorführung brauchst du den zunächst geschlossenen (!) Kasten nur zur Seite zu neigen, das Hilfsmittel wird sich aufrichten und dann geöffnet einen massiven Würfel vortäuschen. Neigst du den Würfelkasten zur anderen Seite, fällt die Attrappe wieder um und paßt sich dem Innenraum so gut an, daß du deinen Zauberwürfelkasten leer zeigen kannst.

Die Wunderbüchse

Weil die Zuschauer bisher so schön aufgepaßt und fleißig applaudiert haben, verspricht ihnen der Zauberer eine Belohnung. Er zeigt eine große längliche Dose leer vor, steckt seinen Zauberstab bis zum Boden hinein, dann füllt er einige Hände voll Konfetti in die Dose. Diese wird wieder verschlossen, mit einem Tuch bedeckt und auf den Tisch gestellt. Darauf folgt ein bißchen Brimborium mit dem Zauberstab, vielleicht noch ein Zauberspruch. Wenn nun der Deckel wieder entfernt wird, ist die Büchse bis obenhin mit Bonbons gefüllt, die zum Gaudium der Zuschauer verteilt werden.

Die Dose ist aus Pappe herzustellen. Vielleicht findest du auch eine geeignete Pappröhre von etwa 25 cm Länge



und 10 cm Durchmesser. Wenn nicht, dann besorge dir entsprechenden Karton, den du in mehreren Schichten um eine passende Flasche oder einen ähnlichen runden Behälter wickelst und zusammenklebst. Diese Röhre wird dann durch eine oval geschnittene und diagonal eingelegte Pappscheibe in zwei Abteilungen geteilt, wobei die Trennscheibe an den Röhrenöffnungen fest anzuleimen ist. Das Innere der Hülse streiche schwarz, außen beklebe sie mit Buntpapier. Nun brauchst du noch zwei Deckel. Aus dickem Sperrholz sägst du zwei runde Scheiben, die stramm in die Öffnungen der Röhre passen. Auf jede dieser Scheiben klebe noch eine etwas größere (ein wenig überstehende) Pappscheibe, so daß man daran die Deckel bequem abziehen kann, um die Röhre zu öffnen.

Vor der Vorführung füllst du eine Abteilung mit Bonbons und verschließt sie. Die Röhre ist an der anderen Seite geöffnet, der Deckel liegt daneben, außerdem ein

großes Tuch und Konfetti. (Es eignen sich auch sehr gut aus buntem Seidenpapier gerissene Schnipsel, die du in einer Schachtel aufbewahrst.)

Vorführung: Zeige die Röhre leer vor. Da sie innen schwarz ist, wird man sowieso nichts entdecken. Deshalb stecke den Zauberstab hinein – er wird fast bis zum angeblichen Boden der Dose reichen –, um glaubhaft die Leere vorzutäuschen. Jetzt fülle Konfetti in den leeren Raum. Das Abteil wird verschlossen und die Röhre auf den Tisch gestellt. Wenn du sie mit dem Tuch bedeckst, stößt du „aus Versehen“ dagegen und wirfst sie um. Sofort richtest du sie wieder auf. Da du dabei das Tuch vor die Röhre hältst, wird niemand deiner Zuschauer bemerken, daß du sie umgedreht hast und daß jetzt die andere Seite der Röhre nach oben zeigt.

Jetzt folgt die Zauberei – denk dir mal einen lustigen Zauberspruch dafür aus! –, dann wird das Tuch entfernt und der Deckel abgenommen. Der Jubel ist immer groß, wenn die erschienenen Bonbons verteilt werden.

Wölfe und Schafe

Der Vorführende zeigt sieben Würfel vor, fünf davon sind gelb, die anderen beiden rot. Die gelben sollen fünf Schafe darstellen, die roten dagegen zwei hungrige Wölfe. Auf dem Tisch stehen außerdem zwei Schachteln in Form von Häusern, das sind die Ställe. Dazu erzählt der Zauberer folgende Geschichte:

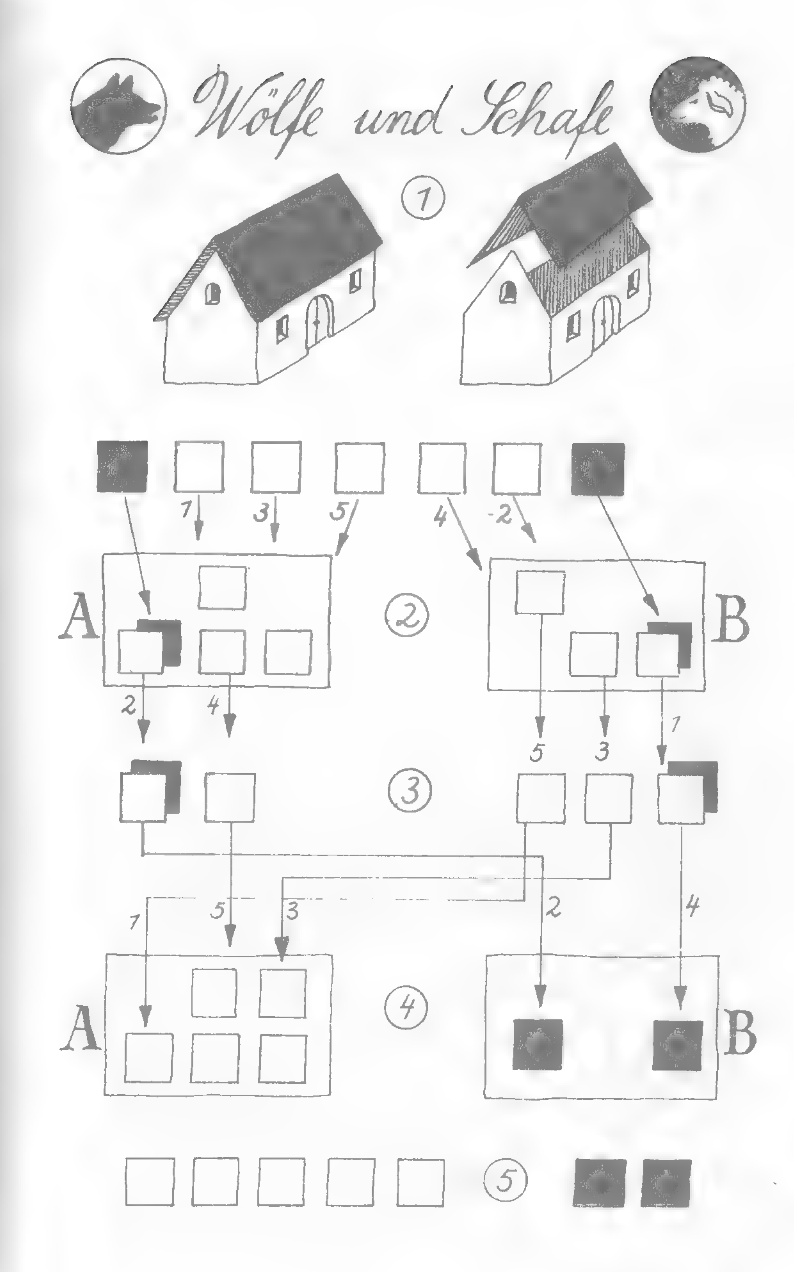
„Liebe Freunde, ich erzähle euch jetzt, was vor vielen Jahren der Bauer Kunze im Thüringer Land erlebt hat und was bis heute niemand erklären kann. Kunze besaß fünf Schafe, die tagsüber auf der Weide waren und nachts in diese beiden Ställe kamen.“ Dabei werden die Schachteln leer gezeigt.

„Eines Tages schlichen sich unbemerkt zwei hungrige Wölfe – die gab es damals noch in Thüringen – auf den Bauernhof und versteckten sich hier, in jedem Stall einer.“ Währenddessen stellt der Zauberer in jede Schachtel einen roten Würfel.

„Abends holte der Bauer seine Schafe von der Weide und brachte sie in die Ställe, ein Schaf hier, eins dort … Dann begab er sich ins Haus. Als er gerade bei seinem kargen Abendessen saß, glaubte er, einen Wolf heulen zu hören. Schnell lief er hinaus, öffnete die Ställe und sah nach den Schafen. Eins – zwei – drei – vier – fünf – es waren alle da. Beruhigt führte er sie in die Ställe zurück, ging ins Haus und legte sich schlafen.

Nachts wurde er wach, weil die Schafe laut und ängstlich blökten. Eilends stand er auf, ergriff einen großen Knüppel und lief zu den Ställen. Doch hier war inzwischen etwas ganz Eigenartiges geschehen. Kunze öffnete den ersten Stall, und er glaubte seinen Augen nicht zu trauen, als er darin alle fünf Schafe zwar ängstlich blökend, aber doch wohlbehalten vorfand. Dann ging er zum anderen Stall und sah hier zwei Wölfe, genauso hungrig wie vorher, denn sie hatten kein Schaf bekommen. Der Knüppel tat seine Schuldigkeit, und jämmerlich verprügelt flüchteten die Wölfe in den nahe gelegenen Wald. Doch bis heute kann niemand erklären, wie damals die Schafe in den einen und die Wölfe in den anderen Stall gekommen sind!“

Du mußt dir zunächst einmal die Würfel anfertigen, im ganzen sieben Stück. Du kannst sie aus Pappe basteln, kannst aber auch die Klötzer eines alten Spielbaukastens dafür verwenden. Fünf werden gelb gestrichen, die übrigen halb gelb und halb rot, das heißt, drei zusammenhängende Würfelseiten sind gelb, die anderen drei rot. Diese Würfel lassen sich einmal so aufstellen, daß man drei rote Seiten sieht und dadurch glaubt, sie wären rundherum



rot, man kann sie aber auch umdrehen, so daß man gelbe Würfel zu sehen meint.

Die beiden Ställe sind schnell aus Pappe gebaut, schau dir die Abbildungen an. Die Wände werden mit Leinwandstreifen (Lenkerband, Leukoplast) aneinandergeklebt, so daß sich die Häuser (oben und unten offen) zusammenklappen lassen. Sie sind so groß, daß fünf Würfel bequem darin Platz haben. Die Dächer werden nur lose aufgelegt (Abbildung 1).

Zu Beginn stehen alle Würfel in einer Reihe, die beiden roten außen. Achte darauf, daß diese Würfel immer mit einer Kante nach vorn zeigen, und wenn du sie anhebst, dann neige sie nach vorn. Es wird dann keine der andersfarbigen Seiten zu sehen sein.

Vorführung: Dem Text entsprechend führst du folgende Handlungen aus. Zuerst zeigst du die Ställe leer vor, dann stellst du einen rechts auf den Tisch (A) und einen links (B), die Dächer legst du vorerst dahinter.

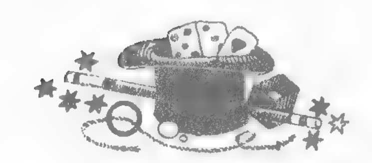
Einen roten Würfel stellst du in A, den anderen in B, wobei du sie in der Schachtel so herumdrehst, daß jetzt die gelben Seiten nach vorn zeigen. Dann legst du die gelben Würfel in die Ställe, und zwar abwechselnd, der erste kommt in A, der zweite in B, der dritte wieder in A ... Dadurch liegen zuletzt in A drei gelbe und ein roter Würfel, in B zwei gelbe und ein roter (vergleiche Abbildung 2). Jetzt setze die beiden Dächer auf die Ställe.

Während du erzählst, daß der Bauer noch einmal nachsehen ging, nimmst du zunächst die Dächer wieder ab. Dann entferne als ersten Würfel den „Wolf“ aus Stall B, diesmal mit der gelben Seite nach vorn und zähle: „Eins!“ Es folgt der „Wolf“ aus A, ebenfalls als gelber Würfel: „Zwei!“ Drei kommt aus B, vier aus A und fünf wieder aus B. Auf dem Tisch stehen jetzt fünf gelbe Würfel, von denen zwei rote Rückseiten haben, was die Zuschauer natürlich nicht wissen, sie denken, daß es die

fünf „Schafe“ sind. Stall B ist jetzt leer und im Stall A befinden sich zwei gelbe Würfel (Abbildung 3).

Wieder werden die Würfel zurückgelegt. Du beginnst mit einem gelben, der in A kommt, ein zweifarbiger kommt in B. Doch dieser wird dort gleich so gedreht, daß seine roten Seiten nach vorn zeigen. Weiter geht es: Gelb in A, Gelb/Rot in B, Gelb in A. Das Ergebnis zeigt Abbildung 4. Die Dächer werden wieder aufgelegt. Am Schluß hebst du zuerst Stall A hoch, klappst ihn zusammen und legst ihn beiseite. Die fünf gelben Würfel stellst du in eine Reihe. Dann wird Stall B entfernt, so daß die beiden roten Würfel zu sehen sind (Abbildung 5).

5. Kapitel



Wie ein Hellseher

Gibt es Hellseher wirklich? Gibt es Personen, die angeblich übersinnliche Kräfte besitzen? Da heißt es von Hellsehern, sie können verborgene Dinge aufspüren, etwas sehen, was an einem anderen Ort passiert, sie können sogar in die Zukunft schauen und uns sagen, was morgen, nächste Woche, in einem Jahr... geschehen wird. Das ist natürlich Unsinn, kein Mensch vermag mit hundertprozentiger Sicherheit Zukünftiges vorherzubestimmen, selbst – wie wir ja wissen – das Wetter nicht. Denn wenn die Meteorologen Wetter „vorhersagen", handelt es sich dabei nicht um Hellseherei. Sondern sie stützen sich auf wissenschaftlich bewiesene, gesetzmäßige Wettervorgänge, ausgehend von der jeweils zur Zeit bestehenden Wetterlage. Hellseherei hat mit Wissenschaft nichts zu tun.

Und doch lebt der Glaube daran seit Urzeiten bis in unsere Tage fort. Nun verwundert es nicht so sehr, daß die Menschen des Altertums ihnen nicht Erklärbares, Unbekanntes übernatürlichen Kräften oder Wesen (Göttern) zuschrieben. So hielten sie für wahr, was ihnen beispielsweise die Priester aus dem Flugbild der Vögel oder aus Orakeln weissagten. Doch ist es bei dem heutigen Fortschritt der Wissenschaft weniger verständlich, wenn noch immer Leute auf derartige Prophezeiungen vertrauen. So lassen sich manche ihr „Schicksal" von Astrologen aus den Sternen deuten oder von Wahrsagern aus den Handlinien lesen. Solcher Aberglaube hält sich lange, weil ja immer mal wieder – wenn auch rein zufällig – ein angeblich vorhergesehenes Ereignis eintritt. Und nicht selten in der Geschichte wurde der Glaube an übernatürliche Kräfte und Hellseherei – die Unwissenheit der Menschen – ausgenutzt, um von den eigentlichen Ursachen, Hintergründen abzulenken, diese zu vertuschen.

So hatte ein gewisser Eric Jan Hanussen, der Anfang der dreißiger Jahre als Magier des Hellsehens und Gedankenlesens in Berlin ein großes Publikum fand, den Nazis für ihre Propaganda seine Dienste angeboten. Doch als er Dinge „prophezeite", die die Faschisten streng geheimhielten, wurde er ihnen unbequem – er wußte zuviel –, und sie ließen ihn hinterrücks ermorden.

Obwohl wir „Hellsehen" als angeblichen „Blick in die Zukunft" – dazu gehören auch die scheinbare Übertragung der Gedanken von einem Menschen auf den anderen, die vorgetäuschte Bewegung oder Veränderung von Gegenständen lediglich mit Hilfe von geistigen Kräften – eigentlich ablehnen, wollen wir bei unserer Zauberei nicht ganz darauf verzichten. Handelt es sich hierbei doch ebenfalls nur um Tricks, mit denen wir zur Unterhaltung des Publikums Unwahrscheinliches täuschend echt möglich machen können wie durch andere Zauberkunststücke.

Führe auch Hellsehtricks als vergnügliche Zauberei vor, wobei du ruhig ein bißchen übertrieben das Gehabe eines angeblichen Hellsehers annehmen kannst: Schließe die Augen, spiele Konzentration, denke intensiv nach – selbst dort, wo es gar nichts zu überlegen gibt –, und die Zuschauer sind in deinem Bann.

Die nachfolgenden Tricks gehören zum Gebiet der Mentalmagie. *Sie sind von der Tricktechnik her meist recht einfach. Trotzdem rate ich dir, sie gut zu üben, und bevor du sie einem größeren Publikum präsentierst, teste sie erst einmal bei einem Freund.*

Zahl oder Wappen

„Jetzt werde ich euch zeigen, daß ein richtiger Zauberer auch etwas vom Hellsehen versteht. Dazu nehme ich 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 Münzen, schüttle sie durcheinander und werfe sie wahllos auf den Tisch. Nun drehe ich mich um, damit ich wirklich nicht sehen kann, was passiert.

Ich bitte jetzt einen von euch, mein Mitarbeiter zu sein. Er muß einige Münzen umdrehen. Bitte immer zwei auf einmal, ... nimm eine mit der rechten Hand auf und eine mit der linken, dreh beide herum und lege sie wieder ab. Das kannst du so oft machen, wie du willst, mit zwei anderen Münzen oder mit den beiden gleichen noch einmal. Wenn du fertig bist, bedecke bitte eine Münze mit einer Hand. Fertig?

Ich stand so lange abseits, ich habe wirklich nichts gesehen, leider! Dann hätte ich es jetzt nämlich leichter. So muß ich meine Zauber-Hellseh-Röhre zu Hilfe nehmen. Ich richte sie auf deinen Handrücken und kann jetzt ganz deutlich erkennen, daß das Geldstück unter deiner Hand mit dem Wappen nach oben liegt!“ Natürlich werden sich alle Zuschauer sofort auf die geheimnisvolle Röhre stürzen. Dabei handelt es sich wirklich nur um eine ganz gewöhnliche Pappröhre.

Eigentlich benötigst du nichts weiter als sechs gleiche Geldstücke. Die kannst du dir von deinen Zuschauern entleihen, ich empfehle dir aber, daß du dir die Münzen vorher bereitlegst, Zehnpfennigstücke genügen. Die „Zauber-Hellseh-Röhre“ ist nicht unbedingt nötig, aber sie macht den Trick geheimnisvoller. Das kann eine einfache Pappröhre von einer Toilettenpapierrolle oder einer großen Nähbandrolle sein. Beklebe sie recht phantasievoll mit Buntpapier.

Der Trick beruht auf einem mathematischen Prinzip, ist aber für dein Publikum nicht zu durchschauen. Falls

mißtrauische Zuschauer darunter sind, die vielleicht glauben, du hättest nur glücklich geraten, dann darfst du diesen Trick ausnahmsweise auch einmal wiederholen. Vorbereitungen sind keine zu treffen.

Vorführung: Sobald du die Münzen auf den Tisch geworfen hast, überzeuge dich mit einem Blick, wie viele mit der Zahl nach oben liegen. Du brauchst dir nicht die genaue Anzahl zu merken, es genügt, zu wissen, ob es eine gerade oder eine ungerade Anzahl ist. Sind zum Beispiel vier Zahlen sichtbar, dann merkst du dir „gerade“, und sofort wendest du dich ab.

Ein Zuschauer muß jetzt Münzen drehen. Er kann es tun, so oft er will, mache ihm aber klar, daß immer zwei Münzen gleichzeitig umzudrehen sind. Denn dadurch wird eigentlich nichts verändert, zum Schluß liegt ebenfalls eine gerade Anzahl Münzen mit der Zahl nach oben! Darin besteht das Grundgeheimnis des Tricks! Der Zuschauer bedeckt eine Münze mit der Hand. Komme zum Tisch zurück und bringe deine magische „Hellseh-Röhre“ ins Spiel. In Wirklichkeit betrachtest du die sichtbaren Geldstücke. Du weißt, daß die Gesamtzahl der nach oben zeigenden Zahlen eine gerade ist. Siehst du also vier Zahlen, dann muß unter der Hand des Zuschauers ein Wappen nach oben zeigen. Siehst du dagegen drei Zahlen, dann bedeckt er eine Zahl, da die Gesamtanzahl der nach oben liegenden Zahlen eine gerade sein muß. Das klingt zunächst etwas kompliziert. Probiere es erst einmal für dich selbst aus, und du wirst sehen, wie einfach der Trick eigentlich ist!

„Hellseh“-Kunststücke wie das eben vorgestellte und auch anderer Art sind beim Publikum stets begehrt. Einer der bekanntesten Mentalmagier der DDR war Maru. Um nicht in den Verdacht betrügerischer Hellseherei zu geraten, nannte er sich „Trick- und Gedächtniskünstler“. Mit hoher Perfektion ver-

stand er sich auf das Erraten beliebiger unbekannter Dinge. Ob es hinter seinem Rücken aufgeschriebene Riesenzahlen, Telefonnummern, Städtenamen, versteckt gehaltene Gegenstände oder die Personalausweise fremder Zuschauer waren – Maru erriet alles, wußte alles, „las" alles, ohne es zu sehen.

Solche besonders ausgeklügelten Tricks erfordern jedoch jahrelanges intensives Training, die hier beschriebenen hingegen kannst du schon nach kurzer Übung vorführen.

Die erratene Zahl

Gleich noch ein Trick mit Geldstücken. Der Vorführende übergibt einem Zuschauer seine Geldbörse und bittet ihn, sie auf dem Tisch zu entleeren. Dabei wendet er sich vom Tisch ab, so daß er nichts sehen kann. Der Mitspieler soll die Münzen in zwei Häufchen aufteilen, wobei er völlig frei entscheidet, wieviel Geldstücke sich in jedem befinden. In jede Hand nimmt er eines dieser Häufchen. Dann soll er sich auf die Anzahl der Münzen in der jeweiligen Hand konzentrieren, der Zauberer will sie erraten. Das klappt aber nicht, der Vorführende errät auch den Grund: „Weil du dich auf zwei Zahlen gleichzeitig konzentrierst, kann ich nichts spüren, es geht alles durcheinander." Also werden aus den zwei Zahlen eine gemacht. Der Helfer soll die Anzahl der Münzen in der linken Hand mit fünf multiplizieren, die der rechten mit vier, die beiden Produkte addieren und das Ergebnis nennen. Jetzt ist es nur noch eine Zahl, aber eine ziemlich große. Trotzdem kann unserer Zauberer die Anzahl der Münzen in jeder Hand richtig benennen.

Das Geheimnis liegt wiederum im Rechenvorgang, auch dieser ist ganz einfach. Bereite eine Geldbörse vor, in der sich neun Münzen befinden. Es können verschiedene sein, da ja bei diesem Trick nur die Anzahl eine

Rolle spielt. Jetzt wird alles so gemacht wie oben beschrieben. Von dem Ergebnis, das dir der Zuschauer mitteilt, ziehst du die Zahl 36 ab. Der Rest ergibt die Anzahl der Geldstücke in der linken Hand. Da du weißt, daß es zusammen neun sind, brauchst du nur die Differenz zur Neun bilden, dann hast du die Anzahl in der rechten Hand.

Ein Beispiel: Der Zuschauer nimmt links 6 Münzen, rechts 3.

Er multipliziert: $6 \cdot 5 = 30$
$3 \cdot 4 = 12$

Danach addiert er die Ergebnisse: $30 + 12 = 42$

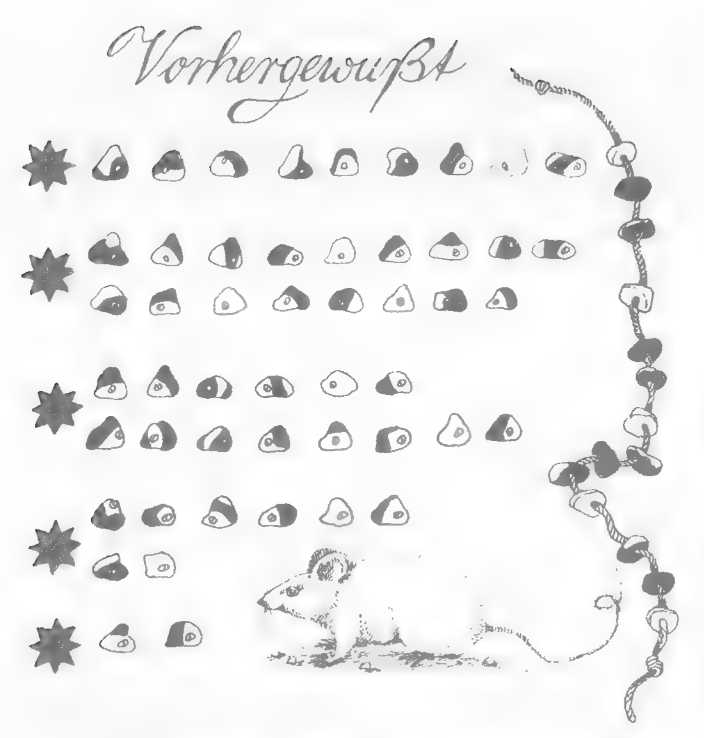
Diese Zahl nennt er dir. Du ziehst davon 36 ab:
$42 - 36 = 6$

Damit kennst du die Anzahl der Münzen in der linken Hand. Die Differenz von 6 bis 9 ergibt 3, das ist die Anzahl in der rechten.

Vorhergewußt

Bei diesem „Experiment" brauchst du nichts zu erraten, du kennst bereits vorher die Anzahl, die ein Zuschauer aussortiert. Den Trick kannst du mit allen möglichen kleinen Gegenständen vorführen: mit Geldstücken, Spielmarken (Chips), Zündhölzern, Dominosteinen, Spielkarten, auch mit aufgelesenen kleinen Steinen. Sorge dafür, daß mindestens 20 gleichartige Gegenstände bereitliegen. Bleiben wir bei Münzen.

Bevor du anfängst, schreibe eine „Voraussage" auf einen Zettel: „Es werden zwei Münzen übrigbleiben." Den Zettel faltest du zusammen und gibst ihn einem Mitspieler zum Halten. Ein anderer Helfer bekommt eine Geldbörse, dann wendest du dich vom Tisch ab, so daß du wieder einmal nichts sehen kannst, und gibst deine Anweisungen (siehe Abbildung):



1. Lege eine beliebige Anzahl Geldstücke nebeneinander auf den Tisch, es müssen mindestens vier sein.
2. Unter diese erste Reihe legst du eine zweite, in der eine Münze weniger liegt.
3. Nun nimm aus der oberen Reihe drei Münzen fort und stecke sie in die Börse zurück.
4. Zähle nach, wieviel Geldstücke noch in der oberen Reihe liegen, so viele entfernst du aus der unteren und steckst sie fort.
5. Jetzt entferne noch alle Münzen der oberen Reihe.

Nun kommst du zum Tisch zurück, auf dem zwei Münzen übriggeblieben sind. Weise auf diese beiden hin, dann laß den Zettel öffnen und deine Voraussage verlesen.

Wenn du dich genau an diese Handlungsanweisungen hältst, werden immer zwei Münzen übrigbleiben, egal wieviel der Zuschauer am Anfang ausgelegt hat! Die Reihenfolge der einzelnen Anweisungen mußt du dir natürlich gut einprägen. Willst du zu einem späteren Zeitpunkt den Trick wiederholen – bitte diesen Trick auf keinen Fall zweimal hintereinander vorführen, deine Zuschauer könnten sonst das Geheimnis entdecken! –, dann kannst du das Ergebnis auch ändern. Läßt du aus der oberen Reihe statt drei Münzen vier entfernen (siehe Punkt 3 der Handlung), dann werden es am Schluß drei sein, und wenn du nur zwei fortnehmen läßt, bleibt ein Geldstück übrig.

Vorher aufgeschrieben

Auch hier ist Gedächtnistraining gefragt. Bei diesem Trick weiß der Zauberkünstler scheinbar schon vorher, welchen von sechs Namen ein Zuschauer wählen wird.

Zunächst einmal schreibt er etwas auf einen Zettel, faltet diesen zusammen und legt ihn für alle sichtbar ab, vielleicht in ein leeres Glas. Einem Zuschauer überreicht er einen Würfelbecher mit einem Würfel und bittet ihn, einige Probewürfe zu tun, um sich zu überzeugen, daß der Würfel einwandfrei ist. Der Helfer kann selbst bestimmen, welcher Wurf gelten soll. Er bekommt dann eine Karte mit den Namen von sechs großen Komponisten und liest den vor, der an der Stelle steht, die durch den Würfel rein vom Zufall bestimmt wurde. Nehmen wir an, es ist „Beethoven". Ein anderer Zuschauer muß den Zettel öffnen und verlesen, es steht ebenfalls „Beethoven" darauf.

Das Raffinierte an diesem Trick ist, daß der Zuschauer tatsächlich die Wahl von 1 bis 6 hat, doch nur, um festzustellen, ob der Würfel einwandfrei ist. Du benötigst also

einen normalen Spielwürfel, möglichst mit Würfelbecher, außerdem brauchst du Papier und Bleistift. Das Wichtigste aber sind sechs (jawohl 6!) Karten mit Komponistennamen. Auf jeder steht der Name Beethoven an anderer Stelle. Die Karten kannst du dir aus dickem Zeichenkarton selbst herstellen und beschriften, oder du schreibst die Namen auf Zeichenpapier und klebst dieses auf ausrangierte Spielkarten. Hier ist die komplette Zusammenstellung:

KARTE 1	KARTE 2	KARTE 3
1. Beethoven	1. Brahms	1. Haydn
2. Mozart	2. Beethoven	2. Brahms
3. Bach	3. Mozart	3. Beethoven
4. Wagner	4. Bach	4. Mozart
5. Haydn	5. Wagner	5. Bach
6. Brahms	6. Haydn	6. Wagner

KARTE 4	KARTE 5	KARTE 6
1. Wagner	1. Bach	1. Mozart
2. Haydn	2. Wagner	2. Bach
3. Brahms	3. Haydn	3. Wagner
4. Beethoven	4. Brahms	4. Haydn
5. Mozart	5. Beethoven	5. Brahms
6. Bach	6. Mozart	6. Beethoven

Die Karten werden nicht numeriert, nur die Namen. Die Nummer der Karte ergibt sich aus der Platzzahl, die jeweils der Name Beethoven erhalten hat.

Vor der Vorstellung verteilst du die Karten auf die verschiedenen Taschen deiner Jacke – hoffentlich trägst du eine! Die Karten 1 und 2 kommen in die linke Außentasche, 3 und 4 in die rechte und die Karten 5 und 6 in die linke Innentasche (siehe Abbildung). Dabei liegt die Karte mit ungerader Zahl jeweils außen, die mit gerader am Körper. Präge dir die Lage der Karten gut ein!



Vorführung: Zunächst einmal schreibst du „Beethoven“ auf einen Zettel. Dann läßt du würfeln. Wenn du die Zahl kennst, greifst du in die entsprechende Tasche und holst die richtige Karte hervor. Das muß ganz selbstverständlich geschehen, du brauchst in der Tasche nicht zu suchen, sondern ziehst die Karte mit einem Griff hervor. Niemand wird sich hinterher überhaupt daran erinnern, daß du die Karte erst nach dem Würfeln zum Vorschein brachtest.

Willst du denselben Trick zu späterer Zeit vor gleichem Publikum wiederholen, kannst du auch einen anderen Namen wählen, zum Beispiel Mozart. Richte dich einfach nach den Platzziffern, hinter denen „Mozart“ steht, automatisch wird dann die bisher sechste Karte zur ersten, die bisher erste zur zweiten ... Natürlich bist du

nicht auf Komponisten angewiesen. Vielleicht gefallen dir besser Filmschauspieler, Schlagersänger oder Sportler?

Vorausgesagtes Ergebnis

Das ist wiederum ein Rechentrick, bei dem du das Ergebnis voraussagst. Erstaunlich ist hierbei, daß der Zuschauer zu Anfang völlig frei eine Zahl wählt und daß bei Wiederholung des Tricks jedesmal ein anderes Ergebnis herauskommt. Als Material benötigst du nur Papier und Bleistift.

Zu Beginn schreibst du deine Voraussage auf. Das darf eine beliebige zweistellige Zahl unter 51 sein, die du bei jeder Vorführung wechseln kannst. Nehmen wir als Beispiel 26. Aus dieser Zahl errechnest du die für dich wichtige Schlüsselzahl, indem du sie von 99 abziehst. In unserem Beispiel wäre das 99 – 26 = 73. Diese Zahl darfst du nicht vergessen.

Hier der Ablauf der Vorführung, dabei steht links, was du sagst, und rechts, was der Zuschauer rechnet:

1. Der Zuschauer soll sich eine Zahl zwischen 50 und 100 denken und aufschreiben.	65
2. Er soll eine andere zweistellige Zahl (dabei nennst du immer deine Schlüsselzahl), in diesem Fall 73, darunterschreiben und addieren.	+ 73 138
3. Vom Ergebnis soll der Helfer die erste Ziffer streichen und als Einerzahl wieder addieren.	138 + 1 39
4. Die jetzt erhaltene Zahl soll er von seiner zuerst gemerkten und aufgeschriebenen Zahl subtrahieren.	65 – 39 26

Das Ergebnis wird immer der von dir vorher aufgeschriebenen Zahl entsprechen.

Die erratene Würfelsumme

Auch hierbei handelt es sich um einen Rechentrick, der aber durch die Verwendung von Würfeln etwas verzwickt wirkt. Führe bitte nicht den vorherigen Trick und diesen hintereinander in einem Programm vor!

Ein Zuschauer darf mit drei Würfeln einen Wurf tun. Nach Angaben des Zauberers stellt er einige Rechnungen an, nennt das Ergebnis, und schon kann der Zauberer die drei geworfenen Augenzahlen nennen.

Du benötigst einen Würfelbecher und drei Würfel. Außerdem empfiehlt es sich, für die Rechnung Papier und Bleistift bereitzulegen.

VORFÜHRUNG:	BEISPIEL:	
1. Ein Zuschauer würfelt mit drei Würfeln.	6; 2; 4	
2. Er muß die Augenzahl des ersten verdoppeln, 5 dazuzählen und dann mit 5 malnehmen.	6 + 6 12 + 5 17 · 5	= 12 = 17 = 85
3. Zum Ergebnis wird die Augenzahl des zweiten Würfels addiert.	85 + 2	= 87
4. Die Summe wird mit 10 multipliziert.	87 · 10	= 870
5. Zum Ergebnis wird die Augenzahl des dritten Würfels addiert.	870 + 4	= 874

Das Endergebnis muß dir der Zuschauer nennen. Und obwohl du nichts gesehen hast, kannst du sofort die drei gewürfelten Zahlen nennen.

Du brauchst nur von der genannten dreistelligen Zahl in Gedanken 250 abzuziehen: 874 – 250 = 624

Die Ziffern der erhaltenen dreistelligen Zahl sind die geworfenen Würfelzahlen. 624 = 6; 2; 4

Wirklich wie ein Hellseher

Dieser Trick dürfte die Krönung unseres Hellseh-Programms sein. Er ist so raffiniert, daß ihn niemand durchschauen kann. Auf dem Tisch liegen drei Briefumschläge, auf jeden ist ein großer Punkt aus Buntpapier aufgeklebt, bei einem ist er rot, beim zweiten gelb und beim letzten blau. Daneben liegen fünf Geldstücke: 1 Pfennig, 5 Pfennig, 10 Pfennig, 50 Pfennig und 1 Mark.

Drei Zuschauer werden zum Mitspielen aufgefordert und zum Helfer 1 bis 3 ernannt. Jeder bekommt ein kleines Kärtchen mit Anweisungen. Es sind jeweils drei Anordnungen darauf, für jede Farbe eine. Die Farbe des Kuverts darf frei gewählt werden. Jeder Helfer nimmt sich aber erst seinen Umschlag, wenn sich der Vorführende vom Tisch abgewendet hat. Den Anweisungen auf den Kärtchen entsprechend, legen die Mitspieler jeweils eine Münze in den gewählten Umschlag und stecken diesen in die Tasche oder verbergen ihn anderswo. Der Zauberer kommt zum Tisch zurück, steckt die beiden restlichen Münzen (beispielsweise das 1- und das 5-Pfennig-Stück) ein und ist sofort imstande, jedem zu sagen, was er bei sich führt: „Zuschauer 1 hat den blauen Umschlag, darin befindet sich der Groschen. Zuschauer 2 wählte den roten Umschlag, folglich ist bei ihm die Mark. Zuschauer 3 besitzt den gelben Umschlag mit einem 50-Pfennig-Stück!“

Dabei konnte der Vorführende tatsächlich nichts sehen. Woher weiß er aber dies alles schon vorher? Ganz einfach, etwas hat der Zauberer doch gesehen, nämlich die beiden übriggebliebenen Geldstücke – in unserem Falle, wie schon gesagt, 1 Pfennig und 5 Pfennig –, aus ihnen konnte er letztlich alles „herauslesen“. Wie? Das erfährst du noch. Gehen wir der Reihe nach.

Um diesen Trick vorführen zu können, benötigst du außer den drei farbigen Briefumschlägen beziehungsweise Umschlägen mit je einem farbigen Punkt und den fünf genannten Geldstücken drei Schriftkarten. Diese sind aus Zeichenpapier zurechtzuschneiden und sauber in Druckschrift wie folgt zu beschriften:

1. Zuschauer

Hast du das rote Kuvert, dann steck den Pfennig hinein.
Hast du das gelbe Kuvert, dann gib den Fünfer hinein.
Hast du das blaue Kuvert, dann steck den Groschen rein.

2. Zuschauer

Hast du das rote Kuvert, dann gib den Groschen oder die Mark hinein.
Hast du das gelbe Kuvert, dann steck die Münze mit dem kleinsten Wert hinein.
Hast du das blaue Kuvert, dann gib den Pfennig oder den Groschen rein.

3. Zuschauer

Hast du das rote Kuvert, dann gib den Fünfer oder die Mark hinein.
Hast du das gelbe Kuvert, dann kommt der Groschen oder der Fünfziger hinein.
Hast du das blaue Kuvert, gib den Fünfer oder den Fünfziger hinein.

Wirklich wie ein Hellseher



Außerdem brauchst du eine Tabelle, da kaum einer die zehn verschiedenen Möglichkeiten im Kopf behalten wird. Ich empfehle dir dafür ein großes Kuvert, in das du alle Requisiten für die Mitspieler steckst, also die kleinen Umschläge, die Karten und auch die Münzen. Auf die Rückseite dieses großen Umschlages schreibst du die Tabelle nach folgendem Schema:

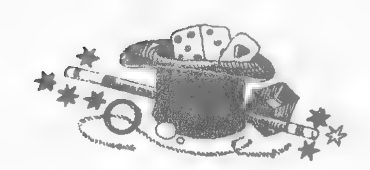
Restmünzen	*Zusch. 1*	*Zusch. 2*	*Zusch. 3*
1 und 5	10 in blau	100 in rot	50 in gelb
1 und 10	20 in gelb	100 in rot	50 in blau
1 und 50	5 in gelb	10 in blau	100 in rot
1 und 100	5 in gelb	10 in rot	50 in blau
5 und 10	1 in rot	100 in blau	50 in gelb
5 und 50	10 in blau	1 in gelb	100 in rot
5 und 100	1 in rot	10 in blau	50 in gelb
10 und 50	5 in gelb	1 in blau	100 in rot
10 und 100	1 in rot	5 in gelb	50 in blau
50 und 100	10 in blau	1 in gelb	5 in rot

Dieses Schema kannst du auch in Kurzform notieren (vergleiche Abbildung). Wenn du die Zahlen entsprechend farbig kennzeichnest, erhältst du eine noch leichtere Übersicht für deine Vorführung.

Im einzelnen gehst du wie folgt vor: Wenn du zum Tisch trittst, siehst du die Restmünzen. Sofort nimmst du das große Kuvert zur Hand, doch halte es so, daß du beim Einsammeln der Münzen die Tabelle gut im Blickfeld hast. Unter der Spalte Restmünzen findest du die entsprechenden heraus – in unserem Beispiel also 1 und 5. Und in derselben Reihe von links nach rechts steht das Ergebnis der Verteilung – du solltest es dir so schnell wie möglich einprägen: „10 in blau / 100 (= 1 Mark) in rot / 50 in gelb“. Dieses Wissen mußt du dann hinterher so wirkungsvoll wie möglich „verkaufen“. Mime ruhig etwas

den Hellseher, es wird dich als solcher sowieso keiner ernst nehmen. Und dennoch kommen deine Zuschauer nicht dahinter, wie du dieses „Wunder“ vollbracht hast.

6. Kapitel



Kartenkunst

Von allen Sparten der Zauberkunst ist die Kartenkunst die beliebteste und verbreitetste. Das hat mehrere Gründe. Im Gegensatz zu Tricks mit „Zauberapparaten“, mit denen man meist nur einen einzigen Trick vorführen kann, stecken in einem Kartenspiel nahezu unerschöpfliche Trickmöglichkeiten. Außerdem kennt heute fast jeder Mensch Spielkarten, sie sind zu einem „Gebrauchsgegenstand“ geworden, so daß sie nicht von vornherein für verdächtige „Zauberapparate“ gehalten werden. Hinzu kommt, daß man mit Karten wirklich außerordentlich verblüffende Tricks zeigen kann. Es gibt so gut durchdachte Kunststücke, daß sie niemand zu durchschauen vermag. Mit einem ganz gewöhnlichen Kartenspiel kann man ohne jede Bühne, ohne Vorbereitung, ohne besondere Apparate und selbst ohne jahrelanges Training eine Gesellschaft gut unterhalten.

Zauberei mit Karten gibt es schon recht lange. Aber die Tricks, die in den alten Büchern stehen, sind doch recht simpel und gleichen einander auch sehr. Daß aus Kartentricks eine „Kartenkunst“ wurde, verdanken wir in erster Linie dem Österreicher Johann Nepomuk Hofzinser. Er lebte im vorigen Jahrhundert in Wien, war Beamter im Staatsdienst und betrieb die Zauberkunst eigentlich nur so nebenbei, als Amateur, würden wir heute sagen. Er war aber von seinem Hobby so besessen, daß er sich unermüdlich damit beschäftigte und die Zauberkunst, speziell aber die Kartenkunst, von Grund auf neu ge-

staltete. Ohne Übertreibung kann man ihn als den größten Kartenkünstler aller Zeiten bezeichnen. So schuf Hofzinser neue unkomplizierte Griffe und erfand völlig neue Trickeffekte, er führte aber auch speziell präparierte Karten in die Zauberkunst ein: doppelseitige, diagonal geteilte, durchscheinende ... Außerdem konstruierte er neuartige Apparate, zum Beispiel seinen einmaligen „Kartensteiger". Das war ein kleines Kästchen, in das ein gemischtes Kartenspiel gegeben wurde. Jede vom Zuschauer genannte Karte stieg geheimnisvoll aus dem Kästchen heraus. Jenes „Wunderwerk" der Mechanik beeindruckt uns noch heute.

Um die „Höhere Kartenkunst" zu beherrschen, muß man fleißig seine Fingerfertigkeiten üben. Denn es gibt zahlreiche, mitunter recht schwierige Griffe, die nur durch eisernes Training erlernbar sind. Außerdem kennen die Karten-Zauberer viele Tricks, die mit ganz speziell präparierten Karten und Spezial-Kartenspielen ausgeführt werden. Aber so hoch wollen wir unser Ziel gar nicht stecken. Halten wir uns an einfachere und doch recht verblüffende Kartentricks, die ohne besondere Fingerfertigkeit und mit jedem beliebigen Spiel vorzuführen sind. Das heißt nun nicht, daß du überhaupt nicht zu üben brauchst. Du mußt die Kartentricks genau wie jeden anderen Zaubertrick gewissenhaft einstudieren. Nichts ist peinlicher, als wenn du während deiner Vorführung auf einmal nicht mehr weißt, wie es weitergeht!

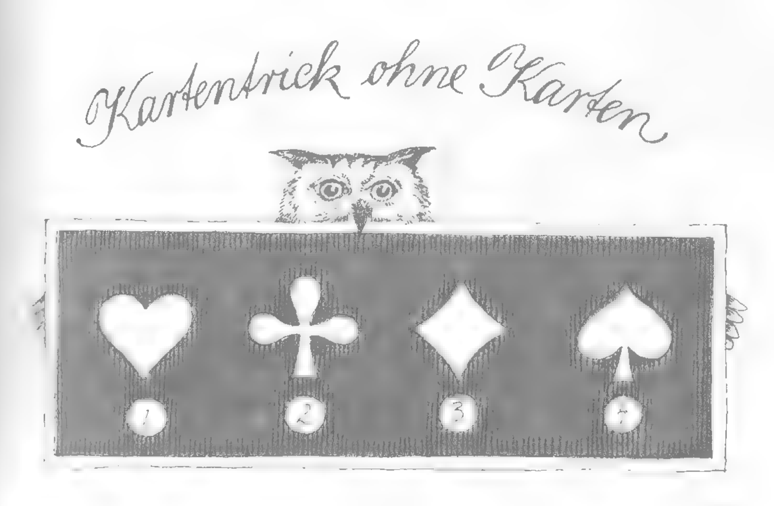
Noch etwas: Verwende nur einwandfreie, möglichst neue Kartenspiele. Beschmutzte oder geknickte Karten sind für einen Zauberkünstler eine Unmöglichkeit! Empfehlenswert ist es, die Karten zu pudern. Aber verwende dazu bitte keinen Körperpuder oder Talkum. Kaufe dir bei einem Zauberapparatehändler spezielles Kartenpuder, und wenn du diese Möglichkeit nicht hast, kannst du dir vielleicht Zinkstearat beschaffen. Davon gibst du etwas auf einen trockenen Lappen und reibst jede Karte einzeln beidseitig damit ab. Du wirst selbst überrascht sein: Die Karten gleiten danach viel besser,

lassen sich leichter fächern und ausstreifen und „laufen" fast wie von selbst von Hand zu Hand.

Kartentrick ohne Karten

Wir beginnen mit einem Kartentrick besonderer Art, zu dessen Ausführung tatsächlich keinerlei Spielkarten benötigt werden. Lediglich mit Hilfe eines kleinen Symbolkärtchens, auf dem die vier Kartenzeichen (Herz, Kreuz, Karo, Pik) und die Zahlen von 1 bis 4 (entsprechend Abbildung) zu sehen sind, kann man jede nur gedachte Karte errechnen.

Ein Zuschauer wird vom Zauberer gebeten, sich eine beliebige Karte aus einem französischen Skatspiel zu denken, den Namen soll er zur abschließenden Kontrolle auf einen Zettel schreiben, den solange ein anderer Mitspieler erhält. Dem Zuschauer wird nun das kleine Kärtchen vorgelegt. Er soll sich das Kartenzeichen ansehen, das seiner gedachten Karte entspricht, und in Gedanken



die darunterstehende Zahl verdoppeln. Dann muß er 5 dazuzählen und die erhaltene Summe mit 5 multiplizieren. Zu diesem Ergebnis soll er den Kartenwert seiner Karte addieren (Sieben = 7, Acht = 8, Bube = 2, Dame = 3, König = 4, As = 1). Das Endergebnis läßt sich der Vorführende nennen. Sofort kann er die gedachte Karte nennen.

Der Trick ist wieder einmal ein Beispiel für angewandte Mathematik. Es wird das gleiche Prinzip benutzt wie in „Die erratene Würfelsumme" aus dem „Hellseher"-Kapitel. Du brauchst von der Endsumme nur 25 abzuziehen, dann ergibt die Ziffer auf der Zehnerstelle die Farbe der Karte (wie auf dem Kärtchen), die Einerstelle den Wert.

Hier ein Beispiel: Gedacht wurde Karo-Dame. Der Zuschauer rechnet: Karo hat den Wert 3, verdoppelt ergibt 6, 5 dazu ist 11, mit 5 multipliziert ergibt 55. Dazu kommt der Wert der Karte, also 3, ergibt 58. Dieses Ergebnis nennt er dir. Du ziehst in Gedanken 25 ab und erhältst 33, was der Farbe Karo und dem Wert 3 entspricht.

Noch ein Beispiel: Pik-Sieben.

Pik = 4, verdoppelt 8, + 5 = 13, mal 5 = 65, + 7 (Wert der Karte) ergibt als Endsumme 72. Davon werden 25 abgezogen, es bleibt 47, und das bedeutet Pik-(4) Sieben (7).

Diesen Trick kannst du gleichzeitig mit mehreren Zuschauern ausführen. Fertige die Symbolkarte so groß an, daß sie alle erkennen können. Und nun denkt sich jeder eine Karte und führt die Rechnung durch. Du läßt dir nacheinander die Ergebnisse nennen und kannst jeweils sofort die gedachte Karte nennen, indem du jedesmal 25 abziehst.

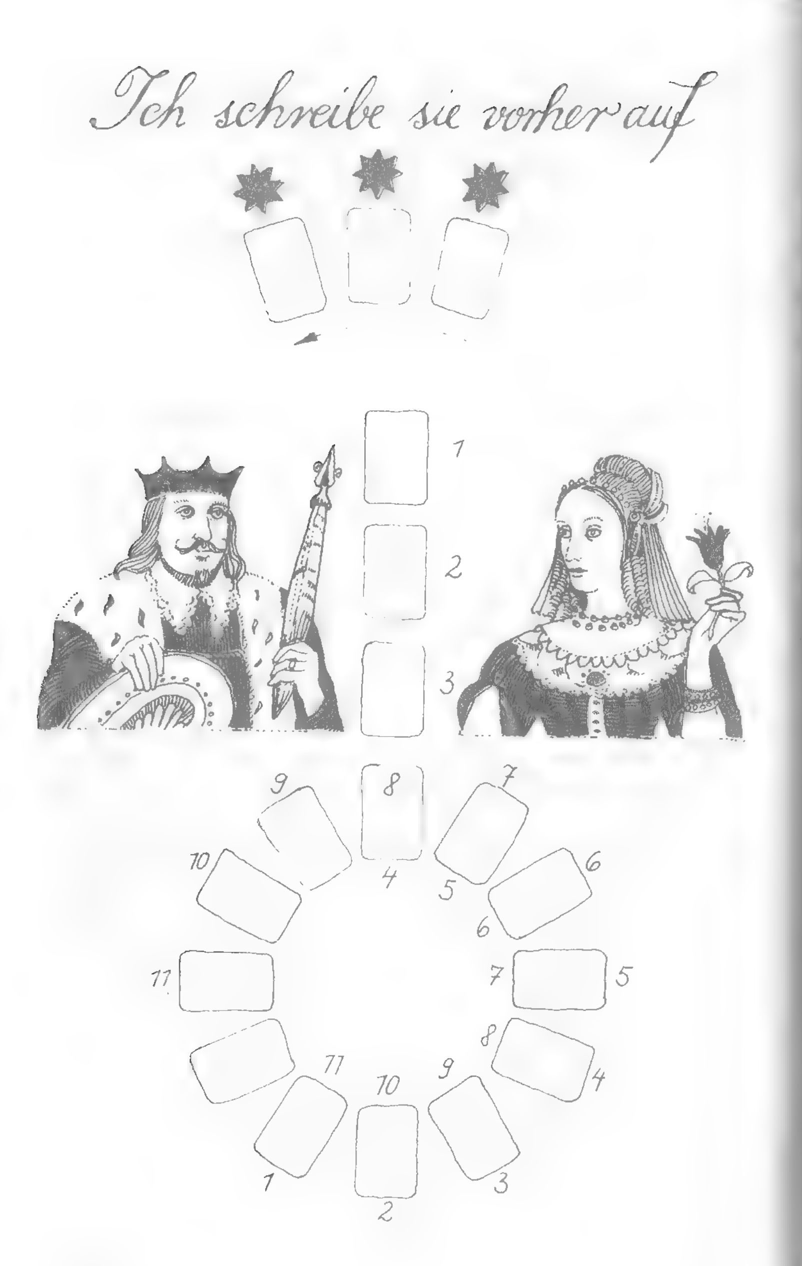
Ich schreibe sie vorher auf

Hier noch ein Voraussagetrick, diesmal natürlich mit Spielkarten. Nachdem das Spiel gemischt wurde, schreibt der Zauberer etwas auf einen Zettel und behauptet, das sei der Name der Karte, die ein Mitspieler jetzt erst wählen würde. Die Karten werden verdeckt zu einem Kreis ausgelegt. Jetzt darf ein Zuschauer völlig frei eine Zahl nennen, die entsprechende Karte wird abgezählt und umgedreht, es ist zum Beispiel Karo-Neun. Wird der Zettel umgedreht, kann man darauf ebenfalls „Karo-Neun" lesen.

Vorführung: Wenn du das Spiel nach dem Mischen zurückbekommst, fächerst du es noch einmal ganz kurz auf, nur um zu zeigen, daß es auch wirklich gut gemischt ist. Dabei merke dir die zweite Karte von unten, also von der Bildseite her. Den Namen dieser Karte schreibst du auf den Zettel.

Die Auslegemethode mußt du dir gut einprägen. Halte das Spiel mit der Rückseite nach oben, dann nimmst du immer eine Karte von oben und eine von unten und legst sie zu einem Kreis aus. Zuerst lege also die oberste Karte auf den Tisch, dann die unterste links daneben, die nächste wieder von oben, die vierte von unten (Abbildung 1), alle mit der Rückseite nach oben. So geht es weiter, bis du einen Kreis von etwa 20 Karten ausgelegt hast. Über die oberste Karte – die zuerst hingelegte – reihe noch drei einzelne Karten aneinander (Abbildung 2). Übriggebliebene Karten legst du beiseite.

Nun darf ein Zuschauer eine Zahl nennen. Achte darauf, daß sie größer als vier und kleiner als die Anzahl der ausgelegten Karten ist! Nehmen wir an, es wird 11 genannt. Du beginnst bei der obersten Karte außerhalb des Kreises zu zählen, zählst „1 – 2 – 3 – 4" nach unten, dann geht es rechts herum weiter mit „5" bis hin zur „11".



Dort verweilt dein Zeigefinger für einen Moment. Dann beginnst du auf der gleichen Karte wieder mit „1“ zu zählen, diesmal aber links herum (siehe Abbildung 2) und dann weiter den Kreis entlang nach links, nicht nach oben! Die letzte Karte drehst du um, es wird immer die von dir aufgeschriebene sein. Probiere es aus, es klappt wirklich bei jeder Zahl. Doch solltest du diesen Trick deinem Publikum wirklich nur einmal zeigen!

Simsalabim

Der Zauberer überreicht einem Mitspieler das Kartenspiel, dann wendet er sich vom Tisch ab, so daß er nicht mehr sehen kann, was weiter passiert. Nun gibt er seine Anordnungen, die sein Helfer ausführen soll:

1. Denke dir eine Zahl bis 10 und lege soviel Karten als ein Päckchen auf den Tisch.
2. Bilde daneben ein zweites Päckchen aus der gleichen Anzahl Karten.
3. Schau dir jetzt die oberste Karte des Spielrestes an, den du noch in der Hand hast. Diese Karte merkst du dir, dann legst du sie auf das Spiel zurück.
4. Jetzt lege das Spiel auf den Tisch, und eines der vorher abgezählten gleichen Päckchen legst du oben auf das Spiel, das andere Päckchen steckst du in die Tasche.

Nun kommt der Zauberer wieder zurück an den Tisch. Er nimmt das Spiel auf und sagt: „Ich will versuchen, zunächst die Zahl zu erraten. Dazu benutze ich die psychologische Methode. Ich werde dir die Zahlen 1–10 vorzählen, die meisten Menschen verraten sich unbewußt – durch ein Augenzwinkern oder ähnliches –, wenn die Zahl genannt wird, an die sie denken. Ich will sehen, ob du dich auch verrätst!“

Damit beginnt er zu zählen, wobei er für jede Zahl eine Karte oben vom Spiel abnimmt und verdeckt übereinander auf dem Tisch ablegt. Er beobachtet dabei den Helfer, aber der zuckt mit keiner Miene. Bei 10 angekommen, legt der Zauberer wie in Gedanken noch eine Karte ab, so daß jetzt 11 Karten auf dem Tisch liegen. Dieses Päckchen kommt auf das Spiel zurück, wobei der Vorführende erklärt: „Du hast deine Gesichtszüge fest in der Gewalt, die psychologische Methode klappt bei dir nicht. Dann müssen wir es mit Magie versuchen. Dazu brauchen wir aber ein komplettes Spiel. Lege bitte die vorher eingesteckten Karten auf das Spiel zurück. Nun kannst du selbst einen Zauberspruch bestimmen – Simsalabim! Gut, dann buchstabiere dieses Zauberwort, und für jeden Buchstaben legst du eine Karte auf den Tisch."

Wenn der Helfer damit fertig ist, muß er den Namen seiner Karte nennen und die nächste Karte umdrehen, es ist die genannte.

Dieser sehr verblüffende Trick hat wiederum den Vorteil, daß alles wie von selbst abläuft. Du mußt dir also lediglich die Reihenfolge der Handlungen gut einprägen. Außerdem habe ich dir durch den Begleittext gezeigt, wie man die etwas umständlichen Handlungen als notwendig begründen kann. So erscheint es durchaus logisch, wenn noch einmal 10 Karten vom Spiel abgezählt werden. In Wirklichkeit müssen es 11 sein, die Karten werden dabei umgezählt, das heißt, die vorher erste ist hinterher die elfte und umgekehrt. Aber das geschieht durch das Ablegen auf den Tisch ganz von selbst.

Wenn du um ein Zauberwort bittest, werden nur Simsalabim, Hokuspokus oder Abrakadabra genannt. Bei den ersten beiden verfährst du, wie im Text angegeben, du läßt also die nächste Karte umdrehen. Sagt dein Mitspieler aber Abrakadabra, dann muß er die zuletzt abgezählte Karte umdrehen. Du weißt auch sicherlich schon, warum? Natürlich, weil Abrakadabra einen Buchstaben mehr hat als die anderen beiden Zauberwörter.

Magisches Buchstabieren

Auch bei diesem Trick wird buchstabiert, diesmal allerdings der Name einer Karte. Du brauchst das Spiel gar nicht anzufassen, laß alles die Zuschauer machen. Du mußt nur darauf achten, daß deine Anweisungen richtig ausgeführt werden.

Hier zunächst der Effekt: Ein Zuschauer hebt das Spiel ab und merkt sich eine Karte. Ein zweiter Zuschauer macht es ebenso. Ein dritter Zuschauer blättert das Spiel durch, bis die Karte des ersten Helfers erscheint. Der Name dieser Karte wird buchstabiert, wobei für jeden Buchstaben eine Karte vom Spiel abgehoben wird. Auf den letzten Buchstaben fällt die Karte des zweiten Zuschauers. Und dabei hat der Zauberer das Spiel überhaupt nicht berührt!

Allerdings mußt du eine kleine Vorbereitung treffen, das Spiel ist auf ganz bestimmte Weise zu sortieren: Oben liegen vier beliebige Karten, dann folgen Pik-As, Herz-As, Pik-Acht, Karo-Dame, Herz-König, Kreuz-König, Kreuz-Sieben und dann der Rest des Spieles. Zeige diesen Trick als ersten in deinem Programm, du entnimmst das sortierte Spiel dem Etui, fächerst es kurz vor und überreichst es dem ersten Zuschauer. Dazu gibst du deine Anweisungen: „Hebe bitte etwa ein Viertel des Spieles hoch, drehe es um und lege die Karten mit der Bildseite nach oben wieder zurück. Die sichtbare Karte merkst du dir!"

Danach bekommt Zuschauer 2 das Spiel, er soll etwa die Hälfte bis drei Viertel der Karten hochheben, wobei obenauf immer noch die offenen Karten liegen. Das abge-

hobene Päckchen muß er umdrehen und wieder auf den Spielrest zurücklegen. Er merkt sich die jetzt sichtbare Karte.

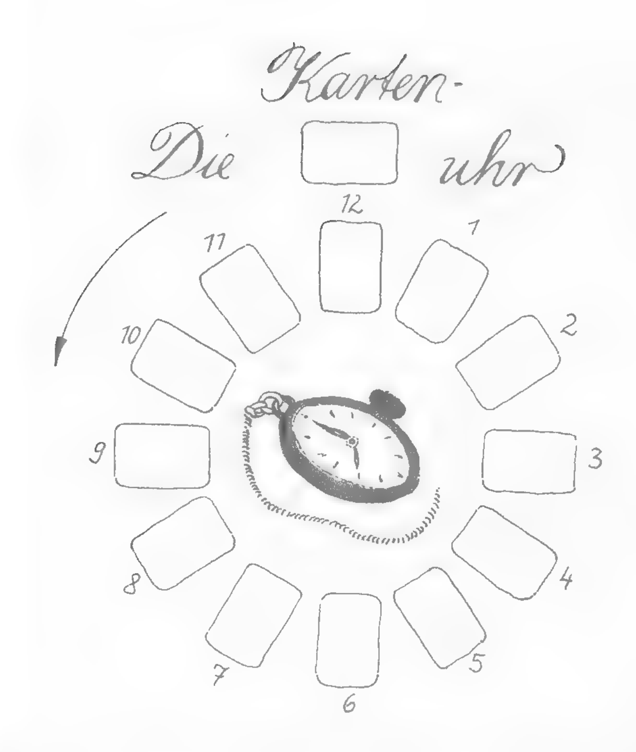
Zuschauer 3 übernimmt das Spiel und dreht zuerst alle offenen Karten wieder mit der Bildseite nach unten. Paß auf, daß diese Karten als geschlossener Block gedreht werden. Dann muß er einzeln Karten ablegen. Er hält das Spiel verdeckt in der linken Hand und zieht eine Karte nach der anderen von unten (!) hervor, um sie offen abzulegen. Sobald Zuschauer 1 seine Karte erblickt, ruft er „halt!“. Der Name dieser Karte wird nun buchstabiert, wobei für jeden Buchstaben eine Karte hervorgezogen und abgelegt wird. Auf den letzten Buchstaben fällt automatisch die Karte des zweiten Zuschauers!

Die Kartenuhr

Ein Zuschauer denkt sich eine Karte und bestimmt eine Zahl von 1 bis 12. Dann werden 12 Karten in Form eines Zifferblattes ausgelegt, und ausgerechnet bei der bestimmten „Uhrzeit“ liegt die gedachte Karte.

Wieder einmal benötigst du nichts weiter als ein Kartenspiel. Gib einem Mitspieler eine Anzahl Karten. Es müssen genau 13 sein, aber dabei sollte niemand bemerken, daß du die Karten abzählst. Das geht am einfachsten so: Während du mit deinem Gegenüber sprichst, nimmst du vier Karten vom Spiel und wirfst sie auf den Tisch. Das wiederholst du noch zweimal. Vier Karten kannst du mit einem Blick erkennen, du brauchst nicht zu zählen und kannst weitersprechen. Zuletzt gibst du noch eine Karte dazu, schon hat dein Helfer genau 13 Karten.

Er darf das kleine Päckchen mischen, dann hebt er es an beliebiger Stelle ab, merkt sich die unterste Karte des abgehobenen Päckchens und legt dieses auf das Spiel zu-



rück. Die ihm verbleibenden Restkarten steckt er in die Tasche.

Mit den oberen 12 Karten des Spiels legst du jetzt ein Zifferblatt aus. Das geschieht aber entgegengesetzt der Uhrzeigerrichtung. Du legst also die erste Karte auf den Platz der 12, die zweite auf die 11, die dritte auf die 10 …, so daß die 12. Karte auf den Platz der Eins zu liegen kommt. Das restliche Spiel legst du als Päckchen über die zuerst abgelegte Karte, womit du auf deiner „Uhr“ die Zwölf markierst. Jetzt bestimmt der Zuschauer eine „Uhrzeit“. Zu dem Zweck nimmt er die vorher eingesteckten Restkarten aus der Tasche und zählt sie durch. Nehmen wir an, daß es noch fünf sind. Auf deinem „Zifferblatt“ zählst du jetzt fünf Karten ab, bei 1 beginnend

und rechts herum, im Uhrzeigersinn. Die Karte, die auf Platz fünf liegt, wird herumgedreht, es ist die gedachte des Zuschauers.

Besonders verblüffend ist, daß die Karte bei jeder Vorführung auf einem anderen Platz liegt.

An die richtige Stelle gebracht

Ein Zuschauer denkt sich eine Zahl von 1 bis 10, sieht nach, welche Karte an dieser Stelle liegt, und merkt sie sich. Der Zauberer hat von alledem keine Ahnung, wenn er das Spiel bekommt. Er nimmt es kurz hinter seinen Rücken und bittet den Mitspieler, ihm eine Zahl zu nennen, die wesentlich größer als die von ihm gedachte ist. Nehmen wir an, der Zuschauer sagt 20. Schon bringt der Kartenkünstler das Spiel wieder nach vorn. Obwohl er weder die gedachte Zahl noch die Karte kannte, hat er diese jetzt an die gewünschte 20. Stelle gebracht, wie durch Abzählen bewiesen wird.

So ungefähr würde ein Zuschauer den Effekt beschreiben, aber so geht es natürlich nicht vonstatten. Wenn du das Spiel hinter den Rücken nimmst und dir eine Zahl nennen läßt, dann zählst du schnell eine Karte weniger als die genannte Zahl ab. Wurde also in unserem Beispiel 20 gesagt, dann mußt du 19 Karten abzählen. Dabei nimmst du jede Karte einzeln, die zweite kommt auf die erste, die dritte auf die zweite, die Karten werden also umgezählt. Zuletzt lege die abgezählten Karten wieder auf das Spiel zurück. Die vorher 19. Karte ist jetzt die oberste. Nun kannst du getrost behaupten, daß du seine gemerkte Karte von einer dir unbekannten Stelle entfernt und an die gewünschte 20. Stelle gebracht hast. Bitte den Zuschauer, dir die gedachte Zahl zu nennen. Nehmen wir an, er sagt sechs. Du zählst dann einfach von dieser Zahl weiter, legst also die oberste Karte auf den Tisch und sagst „sieben“, bei der nächsten zählst du „acht“ und so weiter, bis du zur Zahl 20 gekommen bist. Jetzt soll der Mitspieler seine gemerkte Karte nennen, dann drehst du die zuletzt abgelegte um, natürlich ist es die richtige!

Die Paarkarte

Paarkarten sind Karten gleichen Wertes und gleicher Farbe, also zum Beispiel Pik-Sieben und Kreuz-Sieben, Herz-Bube und Karo-Bube, Kreuz-As und Pik-As. Aus dem gemischten Spiel suchst du eine Karte heraus, die dazu passende Paarkarte findet ein Zuschauer auf wahrhaft magische Weise.

Vorführung: Zunächst laß das Spiel von einem Zuschauer gründlich mischen, dann schlägst du damit einen Fächer, den du so hältst, daß die Karten mit der Rückseite zu den Zuschauern zeigen, du selbst aber die Bildseiten sehen kannst. Suche eine Karte heraus, wobei du so tust, als könntest du dich nicht entscheiden, greife mal an diese Karte, mal an jene. In Wirklichkeit stellst du fest, welche Karte ganz oben – auf der Rückseite des Spieles – liegt. Die dazu passende Paarkarte nimmst du heraus und legst sie verdeckt auf den Tisch.

Gib das Spiel einem Zuschauer, er soll sich eine Zahl bis 10 denken und soviel Karten einzeln als Päckchen auf den Tisch abzählen. Den Spielrest erhält ein zweiter Zuschauer, der das gleiche macht, sich also eine Zahl bis 10 denkt und soviel Karten übereinander ablegt. Beide Päckchen werden auf das Spiel zurückgelegt, zuerst das Päckchen des ersten Zuschauers (!), dann das des zweiten. Beide Mitspieler nennen laut ihre gedachten Zahlen, ein dritter addiert sie und zählt vom Spiel herunter so viel Karten auf den Tisch, wie der Summe entsprechen. Die

letzte Karte deckt er auf. Jetzt drehe die vorher von dir herausgesuchte Karte bildoben: Auf dem Tisch liegen zwei zusammenpassende Paarkarten! Eine wirklich überraschende Übereinstimmung.

Die dreifache Paarkarte

Das ist praktisch der gleiche Trick wie der soeben beschriebene, was aber dort mit nur einem Kartenpaar stattfindet, geschieht hier gleich mit dreien. Natürlich darfst du nie beide Tricks in einem Programm vorführen, ich will dir an diesem Beispiel nur zeigen, wie man einen Trick ausbauen kann.

Vorführung: Laß zunächst das Kartenspiel gründlich mischen, dann fächerst du es mit den Bildseiten zu dir auf und suchst diesmal nicht eine, sondern drei Karten heraus. Als Muster dienen dir dabei die obersten drei Karten des Spiels, die du beim Ausfächern etwas auseinandergeschoben hast, so daß du sie die ganze Zeit gut sehen kannst. Nehmen wir an, dort liegen Kreuz-Sieben, Herz-Bube und Pik-Zehn. Dementsprechend suchst du aus dem Spiel Pik-Sieben, Karo-Bube und Kreuz-Zehn heraus und legst sie auch in dieser Reihenfolge verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Das Spiel überreichst du einem Zuschauer und bittest ihn, sich eine Zahl zwischen 10 und 20 zu denken und soviel Karten einzeln übereinander auf den Tisch zu zählen. Der Spielrest wird vorerst beiseite gelegt. Nun muß der Zuschauer aus seinen abgezählten Karten drei Päckchen bilden, indem er die Karten einzeln austeilt. Er legt also die erste Karte auf den Tisch, die zweite daneben und die dritte ebenfalls daneben. Die vierte Karte kommt dann auf die erste, die fünfte auf die zweite... Deine zu Beginn der Vorführung herausgesuchten drei Karten legst du vor die drei Päckchen. Und nun kommt die große Überraschung: Zunächst dreht der Zuschauer die obersten Karten der von ihm gebildeten Päckchen um, dann wendest du deine Karten. Drei Kartenpaare „starren" den Zuschauer „an"!

Zwei Personen – eine Karte

Der Vorführende und ein Zuschauer wählen jeder frei eine Karte aus dem Spiel. Hinterher stellt sich heraus, daß sich beide für die gleiche Karte entschieden haben!

Das ist ein sehr überraschender Trick, bei dem du ein bisher dir noch unbekanntes Trickprinzip anwenden lernst, die *Leitkarte.* Darunter versteht man eine vom Vorführenden heimlich gemerkte Karte, die dazu dient, andere Karten aufzufinden. Du gehst wie folgt vor:

Laß das Spiel wieder einmal mischen. Wenn du es zurücknimmst, stößt du es auf dem Tisch glatt. Richte es so ein, daß du dabei einen unauffälligen Blick auf die unterste Karte werfen kannst. Diese merkst du dir, es ist deine Leitkarte! Breite das Spiel (verdeckt!) bandförmig auf dem Tisch aus, wenn man das etwas übt, entsteht ein wunderbar gleichmäßiges „Kartenband". Bitte deinen Mitspieler, dem Spiel eine Karte zu entnehmen, sie aber vorerst nicht anzusehen. Damit er die Karte hinterher überhaupt wiedererkennt, zeichnet er mit weichem Bleistift auf die Rückseite, auf dem weißen Rand, seine Initialen (die Anfangsbuchstaben seines Namens). Du kannst sie hinterher wieder ausradieren. Die Karte wird auf das Spiel zurückgelegt und vorerst „begraben", indem mehrmals abgehoben wird.

Wieder streifst du das Spiel bandförmig aus, diesmal mit den Bildseiten nach oben. Schon beim Ausbreiten achtest du auf deine Leitkarte. Die Karte über ihr ist die gezeichnete des Zuschauers. Das weiß aber bisher nie-

mand. Schreibe auf die Bildseite (!) dieser Karte ebenfalls mit Bleistift deine Initialen. Nun schiebe das Spiel zusammen und gib es dem Zuschauer mit der Bitte, sich seine gewählte Karte anzuschauen. Er sucht also auf den Kartenrückseiten nach seinem Zeichen, die entsprechende Karte nimmt er heraus. Wenn er sie umdreht, prangt auf der Vorderseite dein Signum, welch ein Wunder!

Bube – Dame – König

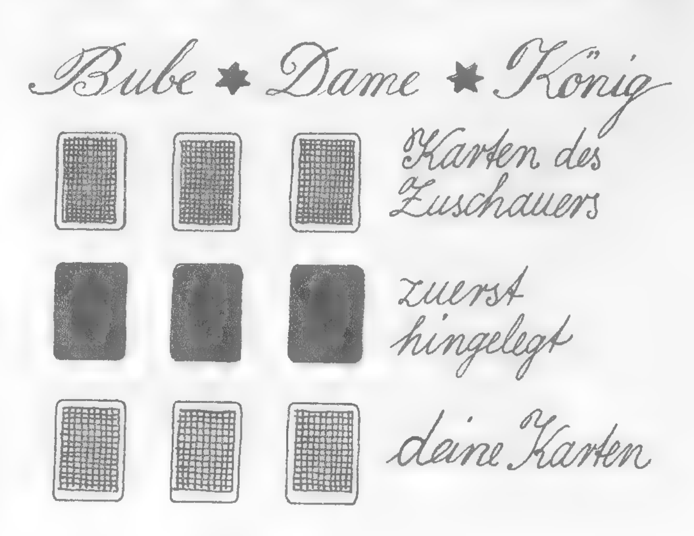
Auch bei diesem Trick wird eine Übereinstimmung mit dem Zuschauer erzielt. Angeblich weiß der Vorführende wieder einmal vorher, wie sich der Zuschauer entscheiden wird. Das Besondere hierbei ist, daß es zwei verschiedene Möglichkeiten gibt, den Trick zu beenden. Beide Varianten sind gleich effektvoll. Doch da die Zuschauer nicht wissen, was passiert, sind sie in jedem Fall überrascht.

Vorführung: Blättere das Spiel offen durch und lege die Buben, Damen und Könige der Farben Kreuz, Herz und Karo heraus. Dabei sagst du deinen Zuschauern, daß du jetzt den „Bube-Dame-König-Trick" zeigen willst. Drei dieser Karten legst du auf den Tisch, es muß jeweils ein Bube, eine Dame und ein König sein, außerdem müssen sie unterschiedliche Farben aufweisen, beispielsweise Herz-Bube – Kreuz-König – Karo-Dame. Von den restlichen sechs Karten nimmst du dir drei, wieder von jeder Sorte und jeder Farbe eine, die übrigen drei bekommt ein Mitspieler. Deine drei Karten legst du verdeckt unter die drei auf dem Tisch liegenden. Dabei achtest du nur darauf, daß die Farben übereinstimmen: Unter eine offene Herz-Karte legst du eine verdeckte Herz-Karte, unter eine Kreuz-Karte ebenfalls eine Kreuz-Karte ... Die Werte der Karten bleiben dabei unberücksichtigt.

Fordere jetzt den Zuschauer auf, seine drei Karten ebenfalls auf die bereits liegenden verdeckt zu verteilen, indem er sie über diese legt (siehe Abbildung). Die Reihenfolge bleibt ihm überlassen, er darf nur nicht gleiche Werte zusammenlegen, also König zu König oder Bube zu Bube, die Farben dagegen spielen keine Rolle. Danach erinnere noch einmal daran, daß du deine Karten vorher hingelegt hast und daß der Zuschauer die freie Wahl hatte. Wenn er seine Karten aufdeckt, tritt die eine oder die andere Möglichkeit ein.

1. Variante: Die aufgedeckten Karten stimmen in den Farben nicht mit den offen liegenden überein. In diesem Fall nimmst du die offenen Karten fort, sie haben ihren Zweck als Muster erfüllt. Dann decke deine Karten auf, es ergibt sich eine erstaunliche Übereinstimmung: Wo er eine Dame hingelegt hat, liegt bei dir auch eine Dame, wo sich ein König befindet, ist bei dir auch einer, auch die Buben liegen am gleichen Platz.

2. Variante: Die aufgedeckten Karten stimmen in der Farbe mit den offen liegenden Karten überein, also Herz



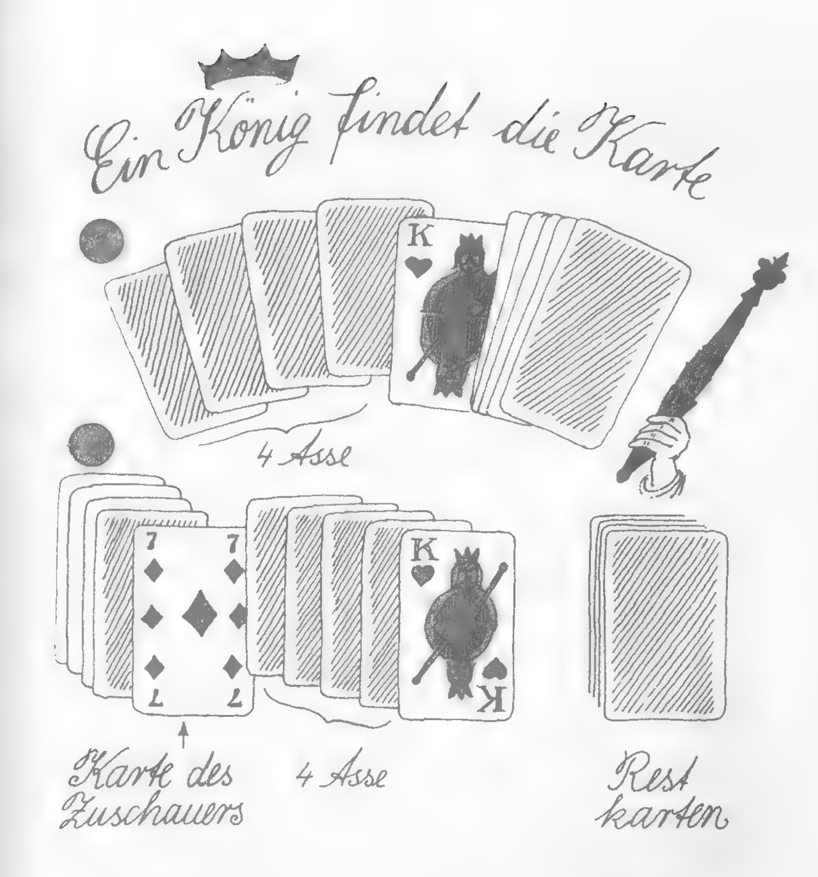
liegt bei Herz, Kreuz bei Kreuz. In diesem Fall laß alle Karten liegen und decke deine auf. Dabei sagst du: „Und jetzt wird es jedem klar werden, warum dieser Trick der Bube-Dame-König-Trick heißt. Ihr seht in jeder senkrechten Reihe jeweils eine Familie – einen Buben, eine Dame und einen König – liegen, und sogar die Farbe stimmt überein!"

Niemand wird sich erklären können, warum du die Karten gerade so und nicht anders hingelegt hast, und mancher wird fragen, was passiert wäre, wenn der Zuschauer seine Karten anders aufgelegt hätte. Laß dich nicht auf Diskussionen ein, lächle geheimnisvoll und sammle das Spiel ein. Und wenn dich jemand auffordert, dieses „Wunder" doch noch einmal zu zeigen, dann kannst du gelassen entgegnen: „Wunder geschehen immer nur einmal!"

Ein König findet die Karte

Bei diesem Trick wird eine gezogene Karte auf magische Weise wiedergefunden, zusätzlich gibt es noch eine besondere Überraschung.

Ein Zuschauer zieht eine Karte, merkt sie sich und legt sie auf das Spiel zurück, das sofort abgehoben wird. Der Zauberer behauptet, daß sich auf seinen Befehl hin die Karte im Spiel magisch umdrehen würde. Wird das Spiel ausgebreitet, so sieht man eine umgedrehte Karte, es ist aber nicht die des Zuschauers, sondern der Herz-König. Nun, weil der Zauberer auch einmal Pech hat, muß ihm ein König helfen! Der Vorführende buchstabiert den Namen K–Ö–N–I–G, wobei er beim König anfangend mit jedem Buchstaben eine Karte weiterzählt. Die Karte, die auf den letzten Buchstaben fällt, wird umgedreht, es ist die vom Zuschauer gemerkte. Die Verwunderung wird



noch größer, wenn die vier zwischen den beiden offenen Karten liegenden herumgedreht werden, es sind vier Asse!

Vor der Vorführung mußt du einige Vorbereitungen treffen. Suche dir die vier Asse aus dem Spiel heraus und außerdem einen König (beispielsweise Herz-König). Diesen drehst du mit der Bildseite nach oben und legst ihn unter das Spiel, darunter kommen dann noch die vier Asse, diese aber wieder mit der Rückseite nach oben (Abbildung 1).

Vorführung: Laß einen Zuschauer einen Karte ziehen. Dabei fächerst du das Spiel nur zu etwa zwei Drittel aus, die unteren Karten hältst du als Block fest zusammen, damit niemand die falsch herum liegende Karte blitzen sieht. Während sich der Mitspieler die Karte ansieht und merkt, legst du das Spiel sorgfältig glattgestoßen auf den Tisch. Die Karte des Zuschauers wird auf das Spiel gelegt und dieses dann einmal abgehoben. Nun stellst du die Behauptung auf, daß sich die Karte umdrehen würde. Beim Ausbreiten des Spiels sieht man eine offene Karte (in unserem Beispiel Herz-König), aber der Zuschauer erklärt schadenfroh, daß es nicht seine Karte sei.

Nimm alle Karten über dem König fort und lege sie beiseite. Jetzt buchstabierst du K–Ö–N–I–G, wobei du jedesmal eine Karte oben vom Spiel herunterschiebst, die letzte drehst du um (Abbildung 2). Diesmal muß der Zuschauer bestätigen, daß es seine gemerkte Karte ist.

Und als Extra-Überraschung deckst du zum Schluß die vier abbuchstabierten Karten auch noch auf: Sie entpuppen sich als die vier Asse.

Doppelte Drehung

Die beim vorigen Trick angeblich versuchte und anscheinend nicht gelungene Drehung einer gemerkten Karte wird bei diesem Trick erreicht. Das Spiel ist abzuheben, ein Zuschauer und der Vorführende erhalten je eine Hälfte. Jeder sucht für sich eine Karte heraus, merkt sie sich und steckt sie dann in die Spielhälfte des anderen. Die Zuschauerkarte kommt also in das Päckchen des Vorführenden und dessen Karte in das Zuschauerpäckchen. Beide Päckchen werden wieder zum kompletten Spiel vereinigt, dann nennt jeder den Namen seiner gemerkten Karte. Der Zauberer breitet das Spiel aus. Mitten unter

den Kartenrückseiten sieht man zwei Bildseiten. Es sind die beiden genannten Karten, die sich anscheinend von selbst im Spiel umgedreht haben.

Dieser großartige Effekt wird durch die Anwendung einer Leitkarte bewirkt. Merke dir also die unterste Karte des Spieles, nehmen wir an, es ist Pik-Acht.

Vorführung: Lege das Spiel auf den Tisch und bitte einen Mitspieler, etwa die Hälfte abzuheben und an sich zu nehmen. Das liegengebliebene Päckchen ist für dich bestimmt. Jeder geht mit seiner Spielhälfte und den Händen unter den Tisch und sucht sich dort eine Karte heraus, die er sich merkt und dann verdeckt auf den Tisch legt. Die Karte, die du herausnimmst, schaust du dir zwar an, merkst sie dir aber nicht. Wichtig ist das, was deine Hände unter dem Tisch machen. Sie drehen die unterste Karte (Pik-Acht) mit der Bildseite nach oben und dann das ganze Päckchen herum. Wenn du es auf den Tisch legst, ist nichts Verdächtiges zu bemerken, die jetzt obenauf liegende Leitkarte täuscht mit ihrer Rückseite die gleiche Lage des ganzen Päckchens vor.

Schiebe deine herausgesuchte Karte dem Zuschauer zu, er muß sie in sein Päckchen stecken. Währenddessen nimmst du seine Karte und steckst sie in dein Päckchen. Dabei dürfen sich aber die Karten nicht verschieben, man würde sonst bemerken, daß sie mit der Bildseite nach oben liegen.

Jetzt kommt der entscheidende Moment des ganzen Tricks, die beiden Päckchen werden zusammengelegt, und dabei mußt du das deinige, von den Zuschauern unbemerkt, wieder herumdrehen. Das machst du am besten so: Mit der linken Hand nimmst du dein vor dir liegendes Päckchen auf, gleichzeitig greift deine rechte Hand über den Tisch nach dem Zuschauerpäckchen. Bei dieser Bewegung deckt der rechte Arm die linke Hand, die sich genau in diesem Moment herumdreht (siehe Abbildung).



Sofort, als sei nichts geschehen, legst du das Päckchen in deiner rechten Hand auf das in der linken. Hebe noch einmal ab, indem du etwa ein Drittel des Spiels auf den Tisch legst und den Rest darüber.

Jetzt ist alles geschehen. Du nennst deine Leitkarte Pik-Acht als die Karte, die du dir gemerkt hast, und der Zuschauer nennt ebenfalls seine Karte. Das Spiel wird ausgebreitet, zwei Karten liegen umgedreht, offen, die soeben genannten!

Der besiegte Zufall

Wenn der zuletzt beschriebene Trick vom Vorführenden schon einige Fertigkeiten erfordert, geht der folgende wieder mühelos, wie von selbst, und ist dennoch effektvoll.

Und wenn du noch nie einen Kartentrick gezeigt hast, diesen kannst du dir schnell einprägen und immer wieder vorführen. Und trotzdem wird allenfalls ein besonders beschlagener Mathematiker hinter das Geheimnis kommen.

Aus dem Spiel suchst du zehn schwarze und zehn rote Karten heraus. Ein Mitspieler nimmt sich ein Päckchen. Wenn er sich für die roten Karten entscheidet, dann nimmst du die schwarzen zur Hand. Der Zuschauer gibt dir fünf von seinen roten Karten, die du in deine schwarzen hineinmischst. Mische lange und gründlich, so daß niemand wissen kann, welche Karten rot und welche schwarz sind, keine Karte wird von der Bildseite gezeigt.

Aus diesem Päckchen zieht der Helfer fünf Karten heraus und fügt sie den ihm verbliebenen fünf hinzu. Es wird wohl kaum der Fall eintreten, daß er gerade die vorher abgegebenen fünf roten Karten erwischt, statt dessen werden von diesen gezogenen Karten einige schwarz und einige rot sein – das ist wirklich nicht erstaunlich! Bemerkenswert ist allerdings die Übereinstimmung, die sich ergibt, wenn Zuschauer und Zauberer jeweils ihre zehn Karten offen auf den Tisch blättern. Du hast nämlich soviel schwarze Karten wie er rote und umgekehrt. Hat also der Zuschauer sieben rote und drei schwarze, dann hast du 7 schwarze und drei rote. Und das ist wirklich verblüffend, wo doch die Karten so gut gemischt waren und der Helfer keine Karte von der Bildseite her sehen konnte. Handelt es sich hier nun um Zufall oder um eine heimliche Beeinflussung durch den Zauberer?

Nichts von alledem, es geht mathematisch zu! Probiere den Trick aus, es klappt immer. Du kannst ihn jederzeit wiederholen, nimm aber dann eine andere Anzahl Karten. Dabei brauchst du nur die zwei folgenden Regeln zu beachten:

1. Es muß immer eine gerade Anzahl Karten verwendet werden!

2. Der Mitspieler hat dir genau die Hälfte seiner Karten zu geben, die du zwischen deine mischst und umgekehrt. Dann muß sich jeder die gleiche Anzahl Karten wieder herausziehen.

Der verzauberte Zuschauer

„Wer will zaubern lernen?“ fragt der Vorführende sein Publikum. Nachdem sich ein Mitspieler gemeldet hat, tippt er mit dem Zauberstab an dessen Stirn, murmelt eine Beschwörung – dann kann die Zauberei beginnen. Alle Handlungen führt der Zuschauer selbst aus, der Zauberer gibt nur seine Anweisungen:

„Mische zunächst einmal das Kartenspiel, dann zähle zehn Karten verdeckt übereinander auf den Tisch, den Rest des Spieles legst du beiseite. Diese zehn Karten kannst du noch einmal mischen, dann denkst du dir eine Zahl zwischen 1 und 10. Fächere die Karten so aus, daß du die Bildseiten vor dir hast. Von der Rückseite zählst du ab, bis du zu deiner gedachten Zahl gelangst. Die Karte an dieser Stelle merkst du dir. Laß sie aber an ihrem Platz liegen, schließe den Fächer und drehe das Kartenpäckchen mit der Rückseite nach oben.

Nimm nacheinander von oben sechs Karten ab und lege sie unter das Päckchen, jede Karte einzeln bitte. Nun nenne bitte deine gedachte Zahl, es war die Vier! Dann lege bitte noch einmal vier Karten einzeln von oben nach unten.

Jetzt werden die Karten magisch ausgeteilt, und das geht so: Die erste Karte legst du auf den Tisch, die zweite unter das Spiel, die nächste kommt wieder auf den Tisch, die folgende wieder von oben nach unten. Dieses Ablegen und Druntersteckenwiederholst du solange, bis du nur noch eine Karte in der Hand hältst. Halt, noch nicht umdrehen! Nenne zunächst den Namen der Karte, die du dir zu Beginn gemerkt hast – sagtest du Karo-Sieben? Und nun hole noch einmal tief Luft, dann dreh die Karte um! Es ist Karo-Sieben! – Applaus für unseren neuen Zauberkünstler!“

Diesen Trick kannst du gleichzeitig mit mehreren Zuschauern ausführen. Jeder erhält zehn Karten und macht mit. Zuletzt muß einer nach dem anderen seine Karte nennen und dann die letzte umdrehen.

Vier Familien

„Vier Familien, jeweils bestehend aus Vater, Mutter und Kind, gehen zum Pressefest (Heimatfest, Weihnachtsmarkt). Dort rennt alles durcheinander, die Kinder fahren Karussell, die Männer gehen ins Bierzelt, und die Frauen stehen an den Verkaufsständen. Niemand weiß, wo der andere ist. Aber als es Zeit zum Heimgehen wird, kommen die vier Familien wieder zusammen, keiner fehlt, und jeder hat sich an seinem Platz eingefunden.“ So etwa erzählt der Vorführende, während er alle Könige, Damen und Buben aus dem Spiel heraussucht, ohne erkennbare Ordnung auslegt, zusammenlegt und noch weiter durcheinanderbringt. Wenn zum Schluß die Karten in vier Päckchen ausgeteilt werden, dann liegt in jedem eine Familie zusammen, also immer Bube, Dame und König der gleichen Farbe.

Mit einer kleinen Story gewürzt, wirkt dieser Trick noch unterhaltsamer. Du benötigst dafür weder besondere Fertigkeiten noch Vorbereitungen, du nimmst einfach ein Kartenspiel zur Hand und fängst an.

Vorführung: Zuerst suchst du alle Bilderkarten aus dem Spiel heraus. Vier beliebige davon legst du nebeneinander auf den Tisch. Du mußt nur darauf achten, daß

von jedem Kartenzeichen eine vertreten ist, also eine Pik-, eine Herz-, eine Karo- und eine Kreuz-Karte. Unter diese vier Karten legst du weitere vier, in der gleichen Reihenfolge, nur um eine Karte nach rechts versetzt. Du beginnst also mit der Farbe, mit der du in der ersten Reihe aufgehört hast. Zeigte diese zum Beispiel Pik – Kreuz – Karo – Herz, dann muß die zweite Reihe Herz – Pik – Kreuz – Karo aufweisen, wobei es wieder keine Rolle spielt, um welche Werte es sich handelt. Die dritte Reihe befolgt die gleiche Regel, es wird mit der Farbe begonnen, die die zweite Reihe abschloß. Das Ganze könnte etwa so aussehen:

Pik – Kreuz – Karo – Herz
Herz – Pik – Kreuz – Karo
Karo – Herz – Pik – Kreuz

Bitte einen Zuschauer, sechs Karten davon mit der Rückseite nach oben zu drehen. Dann legst du alle Karten zu einem Päckchen zusammen. Dabei beginnst du mit der Karte ganz unten rechts, legst sie auf die Karte darüber, beide zusammen auf die drüberliegende. Alle drei Karten zusammen werden nun wieder auf die letzte der rechts unten liegenden gelegt, alle vier auf die Karte darüber ..., bis du schließlich sämtliche Karten als ein Päckchen in der Hand hältst.

Um die Zuschauer restlos zu verwirren, hebst du noch ein paarmal ab. Aber bitte jedesmal nur so, daß du von den zwei gebildeten Päckchen das obere auf den Tisch und das untere darüber legst. Hebst du bei einer rückenoben liegenden Karte ab, so drehst du sie mit der Bildseite nach oben, liegt eine bildoben, so drehst du sie mit der Rückseite nach oben. Das hat zwar auf die Trickhandlung keinen Einfluß, verwirrt die Zuschauer aber noch mehr und illustriert deine Story vom Durcheinander beim Volksfest.

Zuletzt teilst du die Karten wieder in vier Päckchen aus, indem du die ersten vier Karten nebeneinander auf den Tisch legst, dann die fünfte auf die erste, die sechste auf die zweite und so weiter, so daß vier Päckchen von je drei Karten entstehen. Und jetzt kommt die Überraschung: Drehe die verdeckt liegenden Karten um, in jedem Päckchen befinden sich Bube, Dame und König einer Farbe!

Die Familien haben wieder zusammengefunden.

Der Zuschauer zaubert

Bei diesem verblüffenden Trick gibt der Zauberer wiederum nur seine Anweisungen. Ein Zuschauer hebt eine beliebige Anzahl Karten ab. Aus dem Restspiel wählt er zwei Karten und zählt deren Werte zusammen. Die erhaltene Summe entspricht genau der Anzahl der abgehobenen Karten!

Das ist doch nicht die Möglichkeit! Eine freie abgehobene Anzahl Karten stimmt mit den addierten Werten von zwei ebenfalls frei gewählten Karten überein? Doch du wirst sehen, es klappt. Außer einigen kleinen Vorbereitungen hast du wirklich nichts zu tun. Diesmal benötigst du ein Rommésspiel mit 52 Blatt (ohne Joker). Dieses Spiel mußt du vorher in eine bestimmte Reihenfolge bringen, wobei die Farben keine Rolle spielen, nur auf die Werte kommt es an. Oben liegen zunächst zwei beliebige Karten, dann folgen zwei Asse, eine Zwei, ein Bube, eine Drei, eine Dame, ein König, eine Vier, zwei Fünfen, zwei Sechsen, zwei Sieben, zwei Achten, zwei Neunen, zwei Zehnen, zwei Asse und dann der Rest des Spieles. Hier eine Übersicht in Kurzfassung:
X – X – A – A – 2 – B – 3 – D – K – 4 – 5 – 5 – 6 – 6 – 7 – 7 – 8 – 8 – 9 – 9 – 10 – 10 – A – A – Spielrest.

Vorführung: Lege das Spiel vor einem Zuschauer auf den Tisch, dann entfernst du dich etwas und gibst deine Anweisungen. Zunächst einmal soll er ein Päckchen Karten abheben, aber weniger als die Hälfte, und vorerst zur Seite legen.

Vom Rest soll er eine beliebige Anzahl Karten einzeln nacheinander verdeckt auf den Tisch zählen, so daß sich ein Kartenpäckchen bildet. Die jetzt noch nicht verwendeten Karten werden entfernt, weil sie für den weiteren Trickablauf nicht mehr benötigt werden. Die soeben abgezählten nimmt der Zuschauer wieder auf und bildet daraus zwei Päckchen, indem er die Karten abwechselnd nach links und rechts austeilt. Die obersten Karten dieser so entstandenen Päckchen werden aufgedeckt und ihre Werte addiert. Weise nochmals darauf hin, daß ein Bube zwei zählt, eine Dame drei und ein König vier. Die Asse können zwei verschiedene Werte haben: Hat der Zuschauer nur ganz wenige Karten abgehoben, dann wird das As als eins gezählt, wurde aber ein dickes Päckchen gebildet, dann zählst du es als elf. Doch in den meisten Fällen wird gar kein As dabei sein.

Jetzt läßt du die vorher abgehobenen Karten nachzählen, ihre Anzahl stimmt genau mit den Werten der beiden aufgedeckten Karten überein. Und das klappt immer! Warum es funktioniert? Vielleicht kannst du das Geheimnis selbst lüften!

Das feine Gefühl

Zum Abschluß des Kapitels „Kartenkunst" noch ein Trick mit „Hellseh"-Effekt. Das gemischte Spiel wird in einen undurchsichtigen Beutel geworfen, den ein Zuschauer dann kräftig schüttelt. Inzwischen werden dem Vorführenden die Augen verbunden. Er zeigt seine Hand

leer, greift in den Beutel, tastet darin herum, nennt schließlich eine Karte und bringt diese als die richtige zum Vorschein. Das wiederholt sich noch vier- bis fünfmal, jedesmal nennt der Zauberer vorher die Karte, die er anschließend herausholt. Kann er die Karten erfühlen?

Selbstverständlich nicht, aber er kann einen Trick anwenden, der das Supergefühl vortäuscht, obwohl er ganz simpel ist.

Du hast folgende Vorbereitungen zu treffen: Aus dem Spiel suchst du dir fünf Karten heraus, die du dir merkst. Präge dir die Reihenfolge gut ein, vielleicht schreibst du sie ganz klein auf den Rand des Kartenetuis, dann kannst du vor der Vorstellung schnell noch einmal nachschauen. Die gemerkten Karten werden mit einer Büroklammer zusammengehalten. Dabei klemmt der kleine Bügel der Klammer an der Bildseite der Karten, der große an der Rückseite. Diese Karten legst du unter das Spiel.

Vorführung: Zu Beginn kannst du das Spiel auf die übliche Weise mischen, die Büroklammer stört dabei nicht. Du mußt nur aufpassen, daß man sie nicht sieht. Halte also beim Mischen die Schmalseiten der Karten nie mit der Klammer nach vorn, sondern immer von den Zuschauern abgewendet, dann ist eine Entdeckung nicht zu befürchten.

Das Spiel wirfst du, wie gesagt, in einen undurchsichtigen Beutel, den du einem Zuschauer in die Hand gibst. Er muß oben zuhalten, dann darf er kräftig schütteln, so daß die Karten bunt durcheinandergeraten. Inzwischen werden dir mit einem Schal oder einem großen Tuch die Augen verbunden. Dann nimmst du den Beutel in die linke Hand, zeigst die rechte leer und greifst hinein. Schnell hast du die Karten mit der Büroklammer gefunden. Dein Gefühl sagt dir auch, wo die Vorderseite der Karten ist, nämlich dort, wo du den kleineren Bügel der Klammer ertastest. Da du die Reihenfolge gut im Kopf



hast, kannst du jetzt die Karten einzeln zum Vorschein bringen, sie dabei angeblich mit den Fingern erspürend. Sprich stockend: „Ich fühle rot, aber eckig, also muß es Karo sein. Und davon spüre ich 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – halt, da ist noch eins, also muß es Karo-Acht sein!" Dann bringe die Karte zum Vorschein, und auf die gleiche Weise wirst du die nächsten „ertasten".

Du mußt nicht unbedingt einen Beutel verwenden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Karten in einen Hut zu werfen, einen zweiten Hut darüber zu stülpen und dann von einem Zuschauer durchschütteln zu lassen. Danach wird der obere Hut abgenommen, ein Taschentuch über den unteren gedeckt. Und nun kannst du ebenso deinen staunenden Zuschauern dein „superfeines Gefühl" demonstrieren.

Das Kartenprogramm

Du hast jetzt 17 leichte, dennoch wirkungsvolle Kartentricks kennengelernt. Völlig unsinnig wäre es, wenn du sie alle einstudierst und dann hintereinander auf dein Publikum „losläßt". Deine Zuschauer wären überfordert, sie würden sich langweilen, und kaum einer würde dir noch zuschauen. Fünf, höchstens sechs Tricks genügen völlig für ein kleines Kartenprogramm.

Stelle dir ein oder zwei Trickfolgen zusammen, und übe jedes Programm für sich als Ganzes ein. Bei der Zusammenstellung wäge sorgsam ab: Verwende nur Tricks, die dir liegen und die du wirklich beherrschst! Außerdem vermeide ähnliche Tricks innerhalb eines Programms. Du solltest also nicht „Die Paarkarte" und „Die dreifache Paarkarte" während einer Vorführung zeigen. Ich würde auch nicht „Ich schreib sie vorher auf" und „Die Kartenuhr" zusammenbringen, da bei beiden Tricks Karten ähnlich ausgelegt werden. Wenn du einen Trick mit einem vorbereiteten Spiel („Der König findet die Karte" oder „Der Zuschauer zaubert") darbieten willst, dann eröffne mit diesem dein Programm. Hinterher kann dann das Spiel gemischt werden.

Zudem sollte eine Trickfolge so aufgebaut sein, daß sie mit einem stark beeindruckenden Effekt beginnt und mit dem überraschendsten aufhört. Das gilt übrigens für alle Programme, nicht nur für die Kartenkunst.

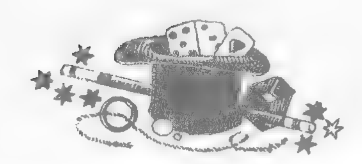
Für dein erstes Kartenprogramm empfehle ich dir folgende Tricks:

1. Magisches Buchstabieren
2. Die Kartenuhr
3. An die richtige Stelle gebracht
4. Die Paarkarte
   (oder: Die dreifache Paarkarte)
5. Der verzauberte Zuschauer
6. Vier Familien

Wenn du dir darüber hinaus noch ein zweites Kartenprogramm erarbeiten möchtest, würde ich dir folgende Reihenfolge vorschlagen:

1. Ein König findet die Karte
2. Der besiegte Zufall
3. Simsalabim
4. Zwei Personen – eine Karte
5. Bube – Dame – König
6. Doppelte Drehung

7. Kapitel



Eine Handvoll Zauberscherze

Welcher deiner Zuschauer versteht nicht auch mal einen Spaß? Es muß ja nicht immer nur geheimnisvoll zugehen beim Zaubern. Vielleicht probierst du es mal mit den folgenden Tricks. Dabei handelt es sich nicht im eigentlichen Sinne um Zaubertricks, sondern eher um scherzhafte Täuschungen. Solche „Zauberscherze" kann man zu vielerlei Gelegenheiten darbieten, und sie bereiten sicher sowohl deinem Publikum als auch dir Vergnügen.
Manche dieser Tricks haben den Charakter einer scherzhaften Wette, andere sind eher Puzzlespiele oder Denkaufgaben, und wieder andere sind physikalische Aufgaben. Suche dir aus dem Zauberscherz-Angebot selbst heraus, womit du deine Zuschauer necken willst.

Hand oder Bürste

Der Zauberer nimmt eine Kleiderbürste zur Hand und bittet einen Mitspieler, zu erraten, ob er ihm mit der Bürste oder der Hand über den Rücken streicht. Mit den Worten „Na das ist doch einfach", stellt sich ein Mitspieler in Positur. Schon beginnt das neckische Spiel. Aber es ist wie verhext, unter dem Gelächter der Anwesenden rät das „Opfer" immer daneben, seinem Nachfolger geht es auch nicht besser.

So harmlos dieser Scherz erscheint, so wirkungsvoll ist er! Es handelt sich um eine gleichzeitige Täuschung des Gefühls und des Gehörs. Du stellst dich also mit einer Bürste in der rechten Hand hinter deinen Mitspieler. Mit der linken Hand streichst du ganz sacht über dessen Rükken, während du gleichzeitig an der eigenen Jacke bürstest. Die Täuschung ist vollkommen, jeder möchte schwören, daß sein Rücken von der Bürste behandelt wurde, auch wenn er schon vorher bei einem anderen „Opfer" gesehen hat, wie es gemacht wird. Zur Abwechslung kannst du dann mit den Fingern kräftig aufdrücken, damit der Unterschied zur Bürste besser herauskommt, und natürlich fällt dann das Bürsten am eigenen Rock fort. Streiche aber nie wirklich mit der Bürste über den Rücken des Mitspielers, dann könnte er vielleicht doch den Unterschied bemerken.

Ein Versuch bei dir selbst wird dich überzeugen, daß dieser Scherz einwandfrei funktioniert.

Der verhexte Groschen

Die Kleiderbürste kannst du gleich noch einmal verwenden. Strecke deine Hand ganz flach aus, lege einen Groschen hinein und fordere einen Mitspieler auf, das Geldstück mit Hilfe der Bürste aus der Hand zu bürsten. Er wird sich vergeblich bemühen, die Münze bleibt wie angeklebt in deiner Hand liegen.

Damit niemand meint, sie wäre wirklich angeklebt, legst du sie in die Hand eines anderen Zuschauers. Auch bei ihm ist es unmöglich, das Geldstück wegzubürsten. Du mußt allerdings aufpassen, daß dein Mitspieler nicht mogelt, indem er die harte Kante der Bürste benutzt, um die Münze wegzuschieben. Die Aufgabe lautet deutlich: ein Geldstück aus der Hand zu bürsten!

Die umgedrehte Bilderkarte

Das ist eine Scherzwette, die du mit jemandem eingehen solltest, der wirklich einen Spaß versteht. Laß ein Kartenspiel mischen und abheben. Jeder (du und dein Mitspieler) legt ein halbes Spiel mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch. Die Wette lautet: Wer zuerst eine Bilderkarte aufdeckt, hat verloren. Jetzt deckt ihr eine Karte nach der anderen auf, du und dein „Opfer" immer gleichzeitig jeweils die oberste Karte. Bevor du die Karte bildoben drehst, hebst du sie hinten etwas an, so daß du erkennen kannst, ob es sich um eine Augen- oder Bilderkarte handelt. Will es der Zufall, daß dein Partner zuerst eine Bilderkarte aufdeckt, hat er sowieso verloren.

Entdeckst du allerdings, daß du eine Bilderkarte in der Hand hast, während bei deinem Mitspieler noch keine zu sehen ist, dann legst du die Karte einfach mit der Rückseite nach oben ab. Natürlich wird dein Partner sofort zugreifen und die Karte triumphierend umdrehen, um dich des Schummelns zu überführen. Und damit hat er die Wette verloren, denn er ist nun der erste, der eine Bilderkarte aufgedeckt hat!

Es schwebt!

Wir können zwar nicht wie der große Illusionist auf der Bühne einen Menschen in der Luft schweben lassen, aber mit einem Stück Papier schaffen wir es auch. Lege ein Stückchen Papier auf den Tisch, etwa 3 bis 4 cm im Quadrat, darauf eine Münze, vielleicht ein Markstück. Aus einem Stück Karton, einer Postkarte zum Beispiel, rollst du eine Röhre von 1 bis 2 cm Durchmesser. Nun hebst du die Münze etwas an und stellst deinen Mitspielern die Aufgabe, nur mit Hilfe der Röhre das Papier zum Schwe-



ben zu bringen, so daß es unter der Münze hochsteigt. Dabei darf das Papier nicht berührt werden, weder mit den Fingern noch mit irgendeinem Gegenstand. Nach mehreren vergeblichen Versuchen machst du es kurz vor: Du hältst die Röhre senkrecht über die Münze, führst deinen Mund an das obere Ende der Röhre, und schon flattert das Papier in die Höhe. Komisch ist nur, daß das auch jetzt kaum jemand nachmachen kann!

Die meisten Leute meinen, man müßte durch die Röhre hindurch die Luft ansaugen, um das Papier in die Höhe zu bringen. Aber im Gegenteil: Du mußt kräftig in die Röhre blasen, wobei du den Luftstrom genau auf die Münze richtest. Sofort wird das Papier „schweben"!

Zerstört und doch ganz

Wenn du in einer Gesellschaft bist, in der geraucht wird, ist dir vielleicht folgender Scherz gestattet. Erbitte dir eine Zigarette – nicht um sie zu rauchen, sondern um damit zu zaubern. Wickle sie in Stanniolpapier ein. Du kannst dazu Silberpapier aus einer Zigarettenschachtel verwenden, ein Stück Haushaltsfolie oder etwas Zellophan, womit Zigaretten- oder Konfektschachteln umhüllt sind. Wichtig ist, daß du die Zigarette wirklich so fest wie möglich einwickelst. Dann kannst du sie drücken, pressen und zusammenknüllen, ja sogar einen richtigen Knoten hineinschlagen, so daß jeder glaubt, hinterher nur noch Tabakkrümel zu finden. Irrtum, nach dem Auswickeln erweist sich die Zigarette unzerstört, du kannst sie glätten und dem Spender zum Rauchen zurückgeben.

Mit diesem Trick haben wir ein Beispiel für den 6. Grundeffekt, die „Restauration" von etwas angeblich Zerstörtem. Der berühmteste Trick dieser Art ist sicherlich die „Zersägte Jungfrau", bei dem eine in einem Kasten liegende Dame mit einer Hand- oder Kreissäge scheinbar mittendurch geteilt wird. Ein geheimnisvolles Zauberkunststück, auf das sich nur eingeweihte Bühnenmagier verstehen. Doch einmal, im Jahre 1954, soll auf einem italienischen Jahrmarkt dem Besitzer einer Schaubude dabei eine kleine Panne passiert sein. Als er seine „Zersägte Jungfrau" vorführte, verkündete er: „100 000 Lire (damals etwa 1 000 Mark) zahle ich demjenigen, der nachweist, daß ich Signora Zaza nicht wirklich zersägt habe!" Zu seinem Erstaunen erhob sich seine soeben „zersägte" Tochter, zeigte ein Paar falsche Beine vor und verlangte das Geld. Angesichts des Gelächters der Zuschauer blieb dem Vater keine andere Wahl – er zahlte die Summe aus. So kam die Dame zu der schon lange versprochenen, immer wieder zurückgehaltenen Mitgift und konnte endlich ihren Bräutigam heiraten.

Männer mit starker Lunge gesucht

Hier beschreibe ich ein paar „Kraftproben für die Lunge", die du bei einer Feier oder anderen geselligen Runden etwa in folgender Art an den Mann bringen kannst.

1. Nicht wegblasen, sondern umdrehen

Ein Stückchen Karton hat ja kaum Gewicht, deshalb müßte die nach der Abbildung gebogene Karte also spielend leicht wegzublasen sein. Das schon, aber die Aufgabe lautet, die Karte durch Blasen umzudrehen. „Das ist doch kein Kunststück", wird jeder sagen, die Backen aufgeblasen, und – ffft – schon fliegt die Karte fort. Nur umdrehen will sie sich nicht!



Jeder glaubt nämlich, das Umdrehen läßt sich dadurch erzielen, daß er dicht vor der Karte mit voller Lungenkraft in den Hohlraum bläst. Das führt aber nie zum Erfolg. Es geht nur dann, wenn du aus einiger Entfernung schräg von oben, nicht zu stark, aber anhaltend in den Hohlraum zwischen Tisch und Karte hineinbläst.

2. Umdrehen für Experten

Wieder ist es ein Stückchen Karton, zum Beispiel von einer alten Postkarte, das durch Blasen umgedreht, also

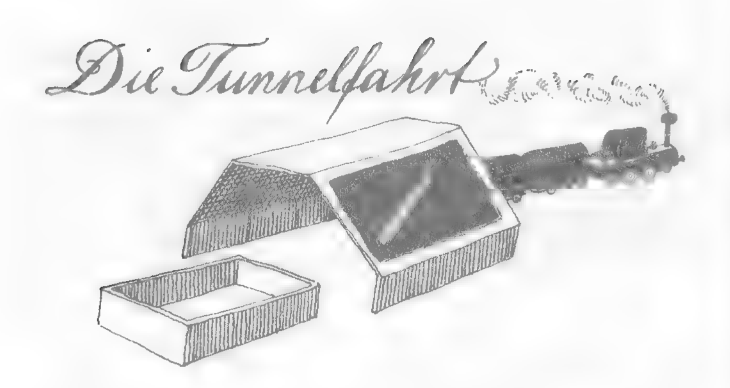


auf den Rücken gelegt werden soll. An der Karte werden lediglich zwei Ecken nach unten geknickt (siehe Abbildung). Bedingung ist, daß das Umdrehen tatsächlich nur durch Pusten geschehen soll und daß keinerlei Hilfsmittel, zum Beispiel ein Strohhalm, benutzt und die Karte auch nicht berührt werden darf. Deine Zuschauer sind durch das vorherige Experiment schon gewitzter und werden alles mögliche versuchen, aber sicherlich wird niemand diese Aufgabe lösen. Du schaffst es natürlich. Zunächst einmal pustest du so lange gegen die Karte, bis sie zur Tischkante rutscht, und dann vorsichtig noch etwas weiter, so daß eine eingeknickte Ecke über die Tischkante hinausragt. Unter diese Ecke bläst du dann, von unten nach oben, und – schwupp – dreht sich die Karte um!

3. Die Tunnelfahrt

Hierzu verwendest du eine leere Zündholzschachtel, deren Hülse an einer Seitenwand aufgetrennt und auseinandergebogen wird (siehe Abbildung). Auf den glatten Tisch gestellt, wird sie zum Tunnel. Als Wagen verwendest du die leere Lade der Schachtel, die du vor die Tunnelöffnung legst.

Es gilt nun, den Wagen durch den Tunnel und wieder zurück (!) zu blasen, ohne daß du selbst deinen Platz vor



dem Tunnel verläßt! Der erste Teil ist recht einfach. Vorsichtiges Blasen gegen die Schachtel – damit nicht etwa der ganze Tunnel fortfliegt – bringt diese in Bewegung und glücklich durch den Tunnel hindurch. Aber wie nun wieder zurück, ohne den Wagen zu verrücken? Saugen hilft nicht! Nein, wir müssen wieder blasen, aber den Luftstrom umlenken. Und das besorgt die leicht gekrümmte, hinter den Tunnel gehaltene hohle Hand. In diese bläst du hinein, sie leitet den Luftstrom von hinten auf die Schachtel, und diese kommt brav wieder zurück.

4. Der Korken im Flaschenhals

Dieser Scherz ist an sich recht verbreitet, da aber die originellen Lösungsmöglichkeiten weniger bekannt sind, soll er den Abschluß unserer „Pustereien“ bilden.

Eine normale leere Wein-, Bier-, Selters- oder Saftflasche wird waagerecht auf einen Tisch gelegt. In den Flaschenhals hinein schiebst du einen Flaschenkorken, der höchstens halb so groß wie der Durchmesser des Flaschenhalses ist. (Ein kleiner fest gedrehter Papierball tut es auch.) Der Korken soll nun in die Flasche hineingeblasen werden. Wer das mit kräftiger Puste versucht, der wird überrascht sein, wenn ihm der Korken ins Gesicht fliegt. Aber physikalisch ist das eigentlich klar: Die Fla-



sche ist bereits mit Luft gefüllt. Blase ich zusätzlich noch welche hinein, so muß diese wieder heraus – und nimmt den Korken mit.

Um die Aufgabe zu lösen, gibt es zwei Möglichkeiten:
A) Ein Teil der Luft aus der Flasche wird entfernt. Zu dem Zweck bringst du den Mund an die Flaschenöffnung und saugst kräftig. Anschließend – ohne den Mund von der Flaschenöffnung abzusetzen – mußt du sofort blasen. Der Korken wird in die Flasche rollen.
B) Richte auf den Korken einen dünnen, gelenkten Luftstrahl. Dazu verwendest du einen Trinkhalm, halte ein Ende dicht vor den Korken, in das andere bläst du hinein. Der so gerichtete Luftstrahl ist stärker als die herausströmende Luft und nimmt den Korken mit.

Balance-Tricks

In jedem Zirkus oder Varieté sehen wir Jongleure, wie sie Tassen, Teller, Keulen oder Bälle in die Luft werfen und wieder auffangen. Manche bauen auch hohe Pyramiden daraus auf und balancieren sie auf der Stirn oder der Nase, und man muß sich nur wundern, daß das kunstvolle Gebilde nicht zusam-

menstürzt. Wir wollen uns jetzt mit ähnlichen Kunststücken beschäftigen. Allerdings besteht zu den Zirkusjongleuren ein wesentlicher Unterschied: Was diese uns zeigen, ist hohe akrobatische Kunstfertigkeit, in langjähriger Übung erworben und nicht auf Anhieb nachzumachen. Auch wir wenden geschickt physikalische Gesetze an. Doch brauchen wir nicht zu trainieren, um damit ebenfalls sehr überraschende Wirkungen zu erreichen. Vielleicht weißt du es schon aus dem Physikunterricht: Es wird immer ein Gegenstand aus dem labilen ins stabile Gleichgewicht gebracht, indem sein Schwerpunkt unter den Unterstützungspunkt verlagert wird. Das hört sich hochwissenschaftlich an, ist aber recht einfach in der Ausführung, wie nachfolgende Beispiele zeigen.

1. Der balancierte Bleistift

Wer ohne Hilfsmittel probieren wollte, einen Bleistift mit der Spitze auf einem Finger zu balancieren, der würde es sicher bald aufgeben. Der Bleistift steht nicht, er ist einfach zu kurz! Nun stecke in Nähe der Bleistiftspitze ein halb geöffnetes Taschenmesser hinein, wie es die Abbildung zeigt. Du brauchst nur noch ein wenig zu probieren,



bis du die richtige Messeröffnung eingestellt hast, dann balanciert der Bleistift von selbst. Durch das schwere Messer wurde der Schwerpunkt unter den Finger verlagert, und somit befindet sich das Gebilde Bleistift/Taschenmesser (wie es die Abbildung zeigt) im stabilen Gleichgewicht.

2. Eine Stecknadel auf einer Nähnadel

Kann eine Stecknadel auf einer Nähnadel balancieren? Die Ausführung dieses Experiments ist unmöglich, wenn du nicht wiederum einen Trick anwendest. Diesmal benötigst du zwei Taschenmesser, die du seitlich in einen Korken steckst, wie es die Abbildung zeigt. In das untere Ende dieses Korkens piekst du eine Stecknadel. Damit die außerdem noch verwendete Nähnadel festen Halt hat, führst du auch sie in einen Korken ein, natürlich mit dem Öhr voran, so daß die Spitze nach oben zeigt. Benutze dazu eine Flachzange. Den Korken mit der Nähnadel steckst du in eine aufrecht stehende Flasche. Nun lege die Stecknadel vorsichtig auf die Spitze der Nähnadel. Sie hält die Balance. Du kannst sogar leicht gegen den Korken blasen, der die Messer trägt. Dann wird das Balance-Gebilde in Schwingungen geraten und sich in kreisende Bewegungen setzen. Meist ist eine Nähnadel härter als eine Stecknadel. Die Folge wird sein, daß die Stecknadel bald eine Vertiefung bekommt. Wenn du genügend Ausdauer aufbringst, läßt sich mit dieser Methode die Stecknadel regelrecht durchbohren!

3. Der Teller auf der Nadelspitze

Die Flasche mit der Nadel vom vorigen Kunststück kannst du gleich weiter verwenden. Die Aufgabe lautet, einen Teller auf der Nadelspitze zu balancieren und zu drehen! Natürlich geht auch das nur auf dem Umweg über eine Schwerpunktverlagerung.



Spalte zwei Flaschenkorken der Länge nach und stecke in die Schnittflächen der vier Korkstücken nahe dem Ende je eine Gabel. Der Winkel zwischen Kork und Gabel muß dabei etwas kleiner als ein rechter sein. Diese vier Korken legst du mit jeweils gleichem Abstand zueinander auf den Rand eines Tellers, so daß die Zinken der Gabeln die Kante des Tellers berühren. Jetzt kannst du den Teller auf der Nadel zum Balancieren bringen, indem du vorsichtig den Mittelpunkt suchst. Wenn du den balancierenden Teller leicht anstößt, wird er sich drehen, und zwar recht lange, da die Reibung zwischen Nadel und Teller nur gering ist.

Täuschungen des Auges

„Optische Täuschungen" sind dir sicherlich nicht unbekannt. Da wirken aufgemalte Quadrate kleiner oder größer als sie eigentlich sind, da scheinen parallele Linien völlig schief zu laufen, da sehen kurze Linien länger aus als die eigentlich längeren. Aber das sind alles aufgemalte Dinge. Die Täuschungen, die hier beschrieben sind, kannst du mit deinen Fingern demonstrieren – jeder kann sie nachmachen.

1. Fliegende Untertassen

Hast du schon von Leuten gehört, die behaupten, sie haben „Fliegende Untertassen" – neuerdings auch UFOS genannt – gesehen?

Bitte, auf Wunsch kannst du ebenfalls solch ein merkwürdiges Ding erscheinen lassen, das eigentlich gar nicht vorhanden ist. Stell dich so auf, daß du gegen eine Lichtquelle oder das Fenster blickst, und schaue fest auf das etwa zwei Meter entfernte Fensterkreuz beziehungsweise den Lampenschirm. Dein Blick muß fest auf einen Punkt gerichtet sein, er darf nicht abschweifen. Nun strecke



beide Zeigefinger aus und nähere sie etwa 20 cm vor deinen Augen waagerecht einander. In dem Moment, wenn sie zusammenstoßen, wirst du zwischen deinen Fingern die „Fliegende Untertasse" sehen, ein wurstförmiges Gebilde, das rechts und links gegen deine Finger stößt. Aber Vorsicht, solch ein aus dem Nichts auftauchendes Gebilde ist nicht so leicht zu fassen, sobald du es genau betrachten willst, verschwindet es wieder. Du darfst deinen Blick nicht auf die Fingerspitzen richten, immer schön etwa 2 m dahinter. Wenn du die Finger ganz wenig auseinanderziehst, dann schwebt die „Untertasse" sogar frei in der Luft.

Ein Spaß für eine lustige Gesellschaft – du kannst so viele „Fliegende Untertassen" erscheinen lassen, wie Personen anwesend sind.

2. Verdoppelt?

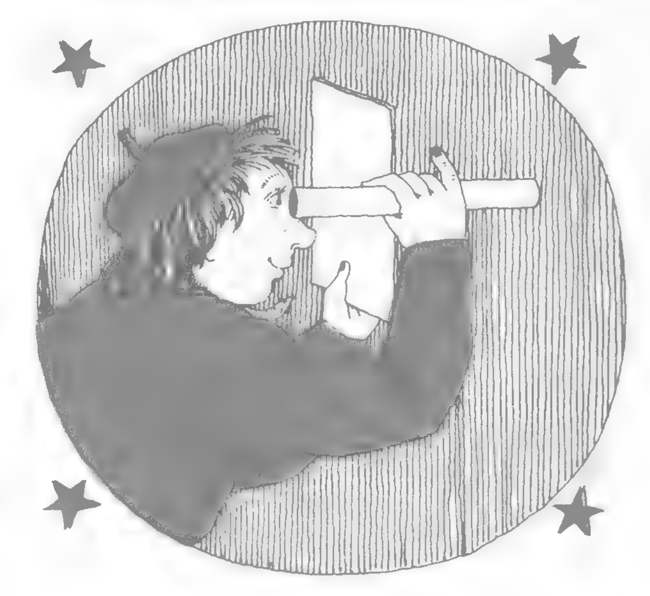
Auch das ist eine hervorragende Täuschung, die sich gleichzeitig mit mehreren Personen durchführen läßt, Jeder bekommt zwei Bleistifte oder Kugelschreiber, und du machst vor, was damit geschieht. Einen Stift halte senkrecht mit ausgestrecktem Arm in Gesichtshöhe und schaue ihn an, den anderen bringst du etwa 20 cm vor deine Augen. Wenn du weiterhin den hinteren Bleistift anschaust, wird der vordere als verdoppeltes „Geisterbild"

erscheinen. Aber jetzt richte einmal den Blick beider Augen auf den vorderen Bleistift. Ganz deutlich siehst du rechts und links davon je einen weiteren Stift, diesmal nicht als Schemen, sondern in voller Deutlichkeit. Hat sich der hintere Stift tatsächlich verdoppelt?

3. Das unsichtbare Loch

Dieses Experiment ist wohl am überraschendsten. Forme aus einem Blatt Zeichenpapier eine Rolle von etwa 30 cm Länge und 4 cm Durchmesser. Mit Hilfe dieser Röhre willst du – so behauptest du wenigstens – jeden durch einen dicken Zeichenblock hindurchsehen lassen. Natürlich wird das niemand glauben, besonders nachdem der Zeichenblock genau untersucht wurde und selbst seine dicke Grundpappe noch völlig intakt ist. Gib einem

Das unsichtbare Loch



Zweifler in die linke Hand den Zeichenblock und in die Rechte die Rolle. Mit dem rechten Auge muß er durch die Rolle schauen, wobei er aber das linke Auge nicht schließen darf. Wenn er nun den Zeichenblock etwa 10 cm vor dem Auge seitlich gegen die Röhre drückt, dann sieht er plötzlich, wie sich mitten in der Pappe ein großes Loch bildet. Er kann einwandfrei hindurchsehen und alle Gegenstände dahinter erkennen.

Probiere es mit einem zusammengerollten Stück Schreibpapier und der flachen linken Hand anstelle eines Zeichenblocks gleich mal aus!

Scherze und Puzzles am laufenden Band

1. *Zuviel Wasser?*

Diesen Scherz gibst du zum besten, vielleicht bei einer Feier, wo Sekt aus hohen Kelchen getrunken wird. Nimm zwei leere Gläser und gehe damit in die Küche. Ein Glas füllst du bis obenhin mit Wasser, dann gießt du davon

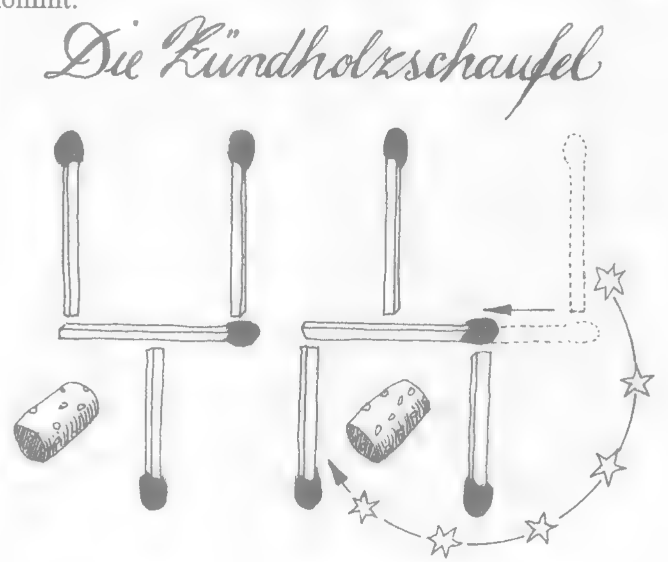


zwei Fünftel in das andere Glas. So kommst du mit beiden Gläsern zurück ins Zimmer und stellst deine Frage: „Paßt die größere Flüssigkeitsmenge in das weniger gefüllte Glas, ohne daß dieses überläuft?“

Alle werden ungläubig verneinen. Und doch klappt es, wie du ihnen anschließend demonstrierst. Probiere den Scherz einmal für dich aus, dann wirst du selbst sehen, wie verblüffend er ist. Man kann es einfach nicht glauben, daß die ganze Flüssigkeit wirklich in ein Glas paßt.

2. *Die Zündholzschaufel*

Aus vier Zündhölzern legst du eine kleine Schaufel zusammen und neben diese einen kleinen Gegenstand, eine Zigarettenkippe oder eine Münze. Die Aufgabe lautet: „Zwei Hölzer sind so umzulegen, daß der Gegenstand jetzt auf der Schaufel liegt.“ Die Abbildungen zeigen dir, wie es gemacht wird. Komisch ist nur, daß ganz selten jemand auf diese doch eigentlich sehr einfache Lösung kommt.



3. 3 mal 2 gleich 4

Das ist eine unmögliche Gleichung, aber trotzdem beweist du, daß sie stimmt. Nimm einen Papierstreifen, reiße ihn einmal durch und sage: „Einmal zwei!“

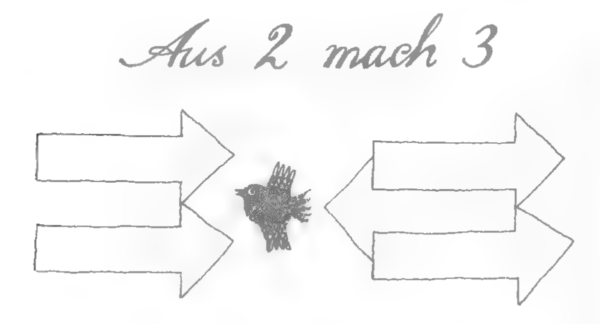
Dann nimmst du eine Hälfte des Streifens, reißt ihn in der Mitte entzwei und sagst dazu: „Zweimal Zwei!“

Und schließlich zerreißt du auch noch die andere Hälfte des Papierstreifens mit den Worten: „Dreimal Zwei!“

Wenn du die entstandenen Papierstücke vorzählst, sind es wirklich nur vier Stück!

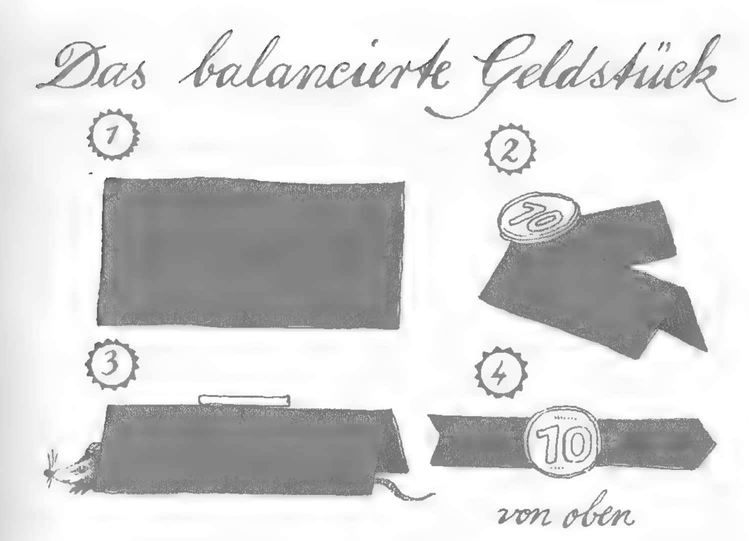
4. Aus 2 mach 3

Auf ein Blatt Papier zeichnest du zwei Pfeile entsprechend der Abbildung. Die Aufgabe besteht darin, mit lediglich zwei hinzugefügten geraden Strichen daraus drei Pfeile zu machen. Die überraschende Lösung geht ebenfalls aus der Abbildung hervor.



5. Das balancierte Geldstück

Die Aufgabe besteht darin, ein Zehnpfennigstück auf der Kante eines einmal der Länge nach gefalteten Geldscheines zu balancieren. Ohne einen kleinen Kunstgriff wird das sicherlich niemandem gelingen. Bitte betrachte die Abbildungen:

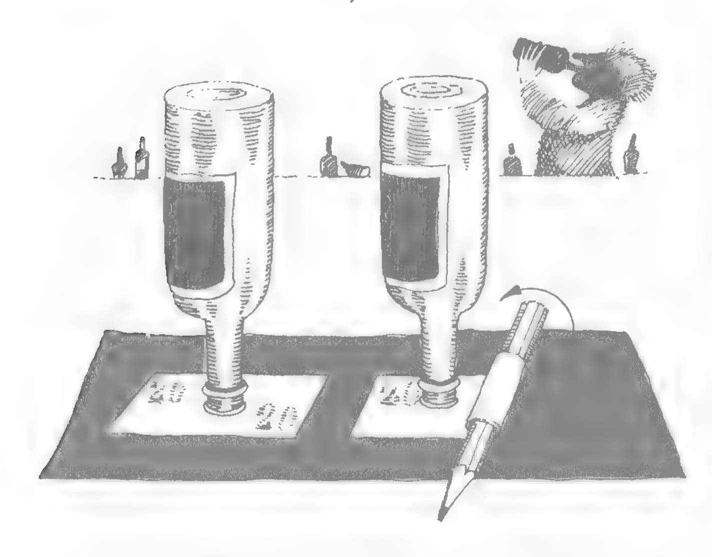


1. Der Geldschein wird zweimal gefaltet, zuerst der Länge, dann der Breite nach.
2. Stelle den gefalteten Geldschein auf den Tisch, auf den gebildeten Winkel legst du die Münze.
3. Mit Daumen und Zeigefinger beider Hände ergreifst du den Schein an beiden Enden und ziehst ihn vorsichtig auseinander, bis sein Längskniff eine gerade Linie bildet. Und nun wirst du vermutlich selbst staunen, das Geldstück fällt nämlich nicht herunter, sondern balanciert, wie es in der Aufgabe verlangt war, „auf der Kante eines einmal der Länge nach gefalteten Geldscheines“.

6. Die standhafte Flasche

Du kannst gleich den Geldschein vom vorigen Trick noch einmal verwenden. Lege ihn flach auf den Tisch, dann stelle eine leere Flasche darauf, aber mit dem Hals nach unten. Die Aufgabe besteht darin, den Schein unter der Flasche hervorzuziehen, ohne daß die Flasche umfällt. Natürlich darf sie dabei in keiner Weise festgehalten werden.

Dazu habe ich dir gleich drei verschiedene Lösungen anzubieten, doch zuvor ein paar Hinweise: Beachte, daß die Flasche innen trocken ist, eine feuchte Flaschenöffnung erschwert die Aufgabe. Genauso störend wirkt eine Tischdecke, am besten klappt es auf einem glatten, unbedeckten Tisch. Außerdem solltest du zu Anfang einen möglichst neuen Geldschein verwenden. Doch wenn du etwas Übung erlangt hast, dann kannst du den Scherz auch mit einer feuchten Flasche auf einer Tischdecke und mit einem alten Geldschein ausprobieren. Hier die Lösungen:



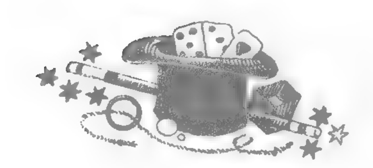
A. Fasse den Geldschein an einem Ende und ziehe ihn mit einem kräftigen Ruck unter der Flasche hervor. Wenn du Glück hast, bleibt sie stehen. Sicherlich werden auch einige deiner Zuschauer auf diese Lösung kommen.

Deshalb erschwere die Aufgabe, indem du verlangst, daß die Flasche unter gar keinen Umständen umfallen darf, und das kann man bei dieser Methode nicht garantieren.

B. Verwende einen Bleistift. Mit seiner Hilfe rollst du den Geldschein in Richtung auf die Flasche hin auf. Berührt die Rolle den Flaschenhals, dann rollst du vorsichtig weiter. Der Schein wird langsam, aber sicher unter der Flasche hervorkriechen, ohne daß diese umfällt. Das ist die eleganteste Lösung.

C. Und hier die lustigste. Mit dem linken Daumen und Zeigefinger erfaßt du den Geldschein, mit der rechten Faust schlägst du mehrmals hintereinander auf den Tisch. Bei jedem Schlag wird die Flasche unmerklich in die Höhe hüpfen. Und in diesem Moment mußt du den Schein ein kleines Stückchen hervorziehen. Faustschlag auf Faustschlag und Stückchen für Stückchen kommt der Schein unter der Flasche hervor, bis er frei ist.

8. Kapitel



Die sieben goldenen Regeln der Zauberkunst

Wir sind nun am Ende unserer Zauberei angelangt. Über 70 Tricks hast du kennengelernt, vielleicht hast du schon einige ausprobiert. Doch kennst du auch die goldenen Regeln der Zauberkunst? Es sind nur 7 an der Zahl, aber die wichtigsten, die jeder Zauberer – ganz gleich welcher Sparte und Meisterklasse – gewissenhaft einhalten muß, um seine Tricks perfekt vorführen zu können. Und das ist sicherlich auch dein Ziel. Präge dir diese Regeln gut ein, wie das Einmaleins, und beachte sie stets – dein Publikum wird es dir mit Bewunderung und Beifall danken.

REGEL 1: *Erkläre keinen Trick!*

„Schweigen" ist das oberste Gebot aller Zauberer, das wichtigste Gelöbnis aller Mitglieder jedes Magischen Klubs in der ganzen Welt! Nun habe ich in diesem Buch zwar einige Trickgeheimnisse verraten, doch nur ausnahmsweise, damit der wirkliche Interessent überhaupt Gelegenheit hat, das Zaubern zu erlernen.

Ich bitte dich aber darum: Verrate auch keinen einzigen Trick davon, und sei er noch so einfach! Deine Zuschauer sind nämlich meist nichts weiter als neugierig, und hast du ihre Neugierde gestillt, sind sie oft enttäuscht. Manche werden dir hinterher glatt ins Gesicht sagen, daß sie von dir beschwindelt wurden. Jedenfalls geht dann jeglicher Reiz für die Zuschauer verloren, weil die Illusion zerstört ist.

REGEL 2: *Üben, üben, üben!*

Bevor du ein Kunststück deinen Zuschauern darbietest, mußt du es gründlich einstudieren. Es muß wirklich so sitzen, daß du es „im Schlafe" kannst. Am besten übst du vor einem Spiegel, um dich dabei zu beobachten. Meinst du, einen Trick zu beherrschen, dann führe ihn erst einmal deinem besten Freund vor. Er kann dich auf Fehler und Schwächen aufmerksam machen.

Solange du einen Trick nicht perfekt meisterst, laß ihn lieber weg. Zeige nie etwas Halbfertiges! Das gilt übrigens für alle Vorführungskünste, nicht nur für die Magie. Es ist auf alle Fälle besser, wenige Tricks gut vorzuführen als viele schlecht!

Denke beim Einstudieren auch an die Sprache, überlege dir vorher den Begleittext zum jeweiligen Zaubertrick, und schreibe dir zumindest Stichworte auf!

REGEL 3: *Sage nie vorher, was du ausführen willst!*

Wenn deine Zuschauer nicht wissen, was nacheinander abläuft, gelingt es dir viel eher, die einzelnen Schritte deiner Trickhandlung unbemerkt auszuführen. Sagst du aber zum Beispiel: „Ich werde jetzt dieses Tuch verschwinden und dort in jenem Kasten wiedererscheinen lassen!", dann wissen die Zuschauer, worauf sie zu achten haben. Du selbst mußt um so

mehr auf der Hut sein, daß keiner hinter dein Trickgeheimnis kommt. Außerdem ist die Überraschung hin!

REGEL 4: *Wiederhole kein Kunststück!*

Der beste Trick verliert an Wirkung, wenn er zweimal hintereinander gezeigt wird. Der Effekt, also das eigentliche Ziel, der Höhepunkt jedes Zauberkunststückes, ist dann wirklich nicht mehr überraschend. Außerdem kennen somit die Zuschauer bereits den Trickverlauf und richten nun ihre Aufmerksamkeit allein darauf, statt sich von der Zauberei fesseln zu lassen, und die Gefahr einer Entdeckung ist erheblich größer als bei der ersten Vorführung. Vereinzelte Ausnahmen sind schon gestattet, wie du aus einigen Trickbeispielen ersehen kannst – aber nur dann, wenn die Trickwiederholung einem besonderen Zweck dient.

REGEL 5: *Beachte das richtige Zeitmaß!*

„Geschwindigkeit ist keine Hexerei!" lautet eine weitverbreitete Redensart. Auf die Zauberkunst angewendet, bedeutet dies: Nicht Geschwindigkeit, sondern Geschicklichkeit ist gefragt. Die meisten Tricks werden nämlich verhältnismäßig langsam vorgeführt, Hast ist jedenfalls zu vermeiden. Die Zuschauer brauchen schließlich Zeit, um überhaupt mitzubekommen, was passiert!

Beachte auch das Zeitmaß bei der Zusammenstellung deines Programms. Ein perfekt vorgeführtes kurzes Programm ist immer besser als ein langes voller Unsicherheiten dargebotenes. Du mußt nicht in einem Programm alle Tricks zeigen, die du eingeübt hast. In der Beschränkung zeigt sich der Meister!

REGEL 6: *Stelle dein Programm sorgfältig zusammen!*

Eine große Anzahl gründlich einstudierter Kunststücke ergibt noch längst kein gutes Programm. Doch nicht nur die Dauer, sondern ebenso die Auswahl und die Aufeinanderfolge der einzelnen Tricks sind dabei zu berücksichtigen.

An den Anfang des Programms gehört ein möglichst verblüffendes, kurz dauerndes Kunststück, mit dem du erst einmal Kontakt zu deinen Zuschauern herstellst. Auch der Schlußtrick sollte von besonders überraschender Wirkung sein, eigentlich der Höhepunkt deines Programms. Sorge für Abwechslung, lasse nicht Kunststücke mit gleichem Effekt oder ähnlichen Trickhandlungen aufeinanderfolgen. Die Programmabfolge schreibst du auf und trägst hinter jedem Trick gewissenhaft ein, was du alles dazu benötigst. Dazu gehören mitunter so nebensächlich erscheinende Dinge wie Zündhölzer, ein Bogen Zeitungspapier oder ein Glas Wasser. Als drittes vermerke dann noch, welche Vorbereitungen zu treffen sind, insbesondere welche Präparationen du vor Beginn der Vorstellung vornehmen mußt. Und wenn du das Programm als Ganzes mehrmals hintereinander durchprobst, dann kann eigentlich nichts mehr schiefgehen.

REGEL 7: *Zauberkunst ist keine „Schwarze Magie"!*

Stelle deine Vorführungen nie als etwas Übernatürliches hin, auch dann nicht, wenn du Mentaleffekte demonstrierst. Du würdest dich höchstens lächerlich machen. Die Zauberkunst ist eine heitere Kunst, deshalb lächle! Freue dich mit deinen Zuschauern, und die Freude kommt zu dir zurück!

Inhaltsverzeichnis

Inge Borde-Klein

Spielen wir Puppentheater

– Freizeitreihe –
Illustrationen von Cleo-Petra Kurze
Für Leser von 10 Jahren an

Theaterspiel mit Puppen bereitet immer wieder Freude. Ihr könnt es selbst ausprobieren: Puppen gestalten und dann im Spiel lebendig werden lassen, vielleicht auch ein eigenes Stück schreiben.
Das Buch gibt euch Anregungen hierfür. Es berichtet, wie sich Schüler-Arbeitsgemeinschaften auf ihre Puppenspielvorführungen vorbereiten, stellt verdienstvolle Puppenspieler vor und erzählt von den Anfängen des Puppentheaters Berlin. Vor allem aber hält dieses Buch eine kleine Auswahl an Stücken verschiedener Autoren für euch bereit. Ihr könnt sie frei nachspielen. Oder ihr denkt euch selbst eine Spielhandlung aus und bastelt dazu Puppen und Bühne.

DER KINDERBUCHVERLAG BERLIN

Horst Hille

Kleine Philatelistenfibel

– Freizeitreihe –
Einbandgestaltung von Karl Fischer
Für Leser von 10 Jahren an

Als am 6. Mai 1840 in England zum ersten Male in der Welt Briefmarken an die Postschalter kamen, war damit nicht nur ein brauchbares Mittel zur Verrechnung von Postgebühren geschaffen worden. Gleichzeitig entstand – ganz unbeabsichtigt – ein neuer Sammelgegenstand mehr. Die Philatelie erfreute sich bald großer Beliebtheit und ist inzwischen zu weit mehr geworden als »Briefmarkensammeln«.
Der künftige Philatelist sollte sich deshalb rechtzeitig mit der Vielfalt des Sammelgutes vertraut machen.

DER KINDERBUCHVERLAG BERLIN

1 р 65 к

ab 10 J.



FREIZEITREIHE

Zaubern müßte man können! – Bitte, hier ist ein Buch, das über 70 Zaubertricks für dich bereithält. Es sind kleine, leicht erlernbare Kunststücke – gründlich einstudiert, wirst du damit dein Publikum ganz bestimmt „bezaubern". Wie der Zauberer auf der Bühne kannst auch du Dinge verschwinden, wandern, aus dem Nichts erscheinen, in der Luft schweben lassen oder mit magischem Spürsinn auffinden. Neben den Trickbeschreibungen gibt der Band noch einige Bastelanleitungen für kleine „Zauberapparate", die du mit leicht zu beschaffendem Material im Nu selbst bauen kannst. Darüber hinaus erfährst du manch Wissenswertes aus Geschichte und Theorie der Zauberkunst.

Der Kinderbuchverlag Berlin